PC Games
Wissen, was gespielt wird
DVD

EXKLUSIV-DEMO:
STRONGHOLD CRUSADER
+ RAVEN SHIELD-STICKER

€ 4,99 10/02
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

Dauertest!

48 STUNDEN MIT

UT 2003

Wir bewerten Technik, Waffen, Maps! 23 Minuten Video!

ANNO 1503
Fast fertig: 10 Features, die Sie noch nicht kennen!

LAN SELBST GEMACHT
Das können Sie auch: In zehn Schritten zum Spiele-Netzwerk!

SPIEL DES MONATS: MAFIA
GTA 3 abgehängt! Riesen-Test + Video + Komplettlösung!

C&C GENERALS
Kein NOD, kein GDI – aber Spielspaß wie im ersten Teil!

4 191278 204996 10

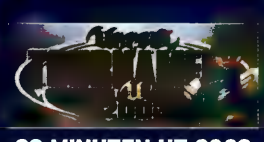
AUF 2 DVDs: 66 Demos, 23 Videos, 18 Updates, 30 Tools & Treiber, 18 Gratis-Spiele & -Anwendungen

STRONGHOLD CRUSADER
Tutorial und komplette Mission

EMPIRE EARTH ADD-ON
Ohne Hauptprogramm spielbar!

BATMAN VENGEANCE
Demo: 2 Stunden mit Bruce Wayne

PROJECT NOMADS
Demo: Action-Strategie-Mix in 3D



23 MINUTEN UT 2003
Video: Exklusive Spielszenen

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN

Io-Interactive

PC CD

XBOX

PlayStation.2

SAMSUNG BEST DISPLAYED WITH...

AMD BEST PLAYED WITH...

EAX

EIDOS www.eidos.com

Hitman 2: Silent Assassin © I.O Interactive A/S, 2002. Developed by I.O Interactive A/S. Published by Eidos Interactive Limited. Hitman 2: Silent Assassin is a trademark of Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

EDITORIAL

PETRA MAUERÖDER CHRISTIAN MÜLLER

10-jähriges **Jubiläum**

Freitag | 26. Juli 2002

Liebe macht blind. Jüngstes Opfer: Georg Valtin. Schweren Herzens quittiert er daher den Dienst bei PC Games. Seinen tränenreichen Abschied deuten wir dahingehend, dass er künftig für eine Gazette schreiben muss, die Monat für Monat von messbar weniger Spielefans als PC Games gelesen wird (sagt die Medien-Instanz AWA). Schwamm drüber, dafür darf er seine neue Wohnung mit der Liebsten teilen – wenn das nichts ist! Derweil laufen Bewerbungsgespräche für die Volontariats- und Redakteursstellen. Bestimmt können wir Ihnen zur 11/02 eines der neuen Team-Mitglieder vorstellen.

Mittwoch | 14. August 2002

In ganz Deutschland gibt es die 99%-Version von **Unreal Tournament 2003** nur ein einziges Mal. Und PC Games darf damit 48 Stunden am Stück durchspielen. Exklusiv. Mehrere Redakteure fraggen, deathmatchen und capturen Flags, was das Zeug hält. Und lassen natürlich das Videoband mitlaufen. Das Ergebnis sind über 20 Minuten brandheißer Spielszenen auf DVD, die wie eine „Pixelpracht"-Verfilmung wirken. Warum **UT 2003** der heißeste Multiplayer-Action-Spaß seit Erfindung des TCP/IP-Protokolls wird, lesen Sie ab Seite 46.

Freitag | 16. August 2002

Die Marktforscher haben sich geirrt: Schneller als gedacht ist der Anteil der DVD-Besitzer hochgeschnellt – kein Wunder, wird doch inzwischen mit jedem neuen PC ein DVD-Laufwerk ausgeliefert, viele rüsten nach. Dementsprechend viele Leser haben uns geschrieben und darum gebeten, wieder eine eigene DVD-Ausgabe anzubieten – alles auf einem Datenträger, ohne Scheiben-Jonglieren. Ab dieser Ausgabe liegen CD- und DVD-Heft getrennt am Kiosk aus. Zum Jubiläum gibt's als Geschenk eine extra produzierte Geburtstags-DVD mit vielen Überraschungen (unter anderem Rossi live im Interview, Making of PC Games, Kult-Demos, Heft-Galerie u. v. m.) und den offiziellen PC-Games-Tuning-Guide zum Herausnehmen obendrauf. Welches andere Magazin bietet Ihnen zwei DVDs plus Gimmick für unter fünf Euro? CD-Besitzer greifen zur PC Games mit CD, die noch günstiger als die bisherige Magazin-Ausgabe angeboten wird: Für gerade mal € 2,99 gibt's Profi-Wissen plus alle wichtigen Demos, Videos und Patches auf der Silberscheibe. Zum Jubiläum gönnen wir uns zudem ein überarbeitetes, übersichtlicheres Titelbild.

Dienstag | 27. August 2002

Die 121. Ausgabe ist im Kasten! Zehnjähriges! Geburtstag! Jubiläum! Für so vieles möchten wir Ihnen, den Lesern von PC Games, danken: für Ihre Treue, für Kritik, für Vorschläge, für Zigtausende von Leserbriefen, dafür, dass uns allmonatlich Hunderttausende von Fans das Vertrauen schenken. Unsere Vorsätze für die nächste Dekade: noch vehementer für Ihre Interessen gegenüber den Spieleherstellern eintreten. Bei Vor-Ort-Terminen sprechen wir seit jeher die Themen an, die Leser und Spieler bewegen. Mit Ihrer Unterstützung wollen wir unseren Einfluss geltend machen, damit PC-Spiele das schönste Hobby der Welt bleiben. Atemberaubende Spielwelten, verführerische Grafik, süchtig machendes Gameplay – und all das so ausgereift wie möglich.

Viel Vergnügen mit der Jubiläumsausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN MÜLLER

... lässt sich nichts einflößen. Schon gar nicht Respekt. Nur ein einziges **Unreal Tournament 2003**-Match hat er während der zweitägigen Dauer-Session gegen die versammelte Presse-Mannschaft von Infogrames verloren. Wir gratulieren! Die umfangreiche Dokumentation startet auf Seite 46.

RÜDIGER STEIDLE

... ist fast daran verzweifelt, den Machern von **Vietcong** (Seite 58) beim Mittagessen auf Englisch zu erklären, was denn bitteschön ein „fränkisches Schäufele" ist. Ernst gemeinte Vorschläge, die über „Roasted pork – yummy!" hinausgehen, bitte direkt an Rüdiger (rs@pcgames.de).

THOMAS WEISS

... ließ es sich nicht nehmen, seinen PC mit dem Original-**Raven Shield**-Alu-Sticker zu verzieren, den Ubi Soft allen PC-Games-Lesern schenkt (auf Seite 51). Der Taktik-Shooter aus der **Rainbow Six**-Familie hat es dank famoser Grafik bereits in die Rubrik Pixelpracht geschafft. Möge der Sticker solide haften!

Inhalt 10/2002

Aktuelles

Editorial 3
Pixelpracht 6

News
Activision kauft Würmer 11
Autobahn Raser bald im Kino 11
Battlefield 1942 11
Bundestagswahlen: Sie haben die Wahl 12
Deutschlands bester Spielekenner 10
Enclave 11
Lesercharts 12
Necromania 11
Quakecon 2002 10
RTL Skispringen 2003 11
Spacerat 12
Take 2 kauft Counter-Strike-Macher 11
Top Ten Deutschland 11
Vivendi weiterhin im Spiele-Business 11
Westka insolvent 11

Feature: 10 Jahre PC Games 21
Deutschlands dienstältestes Spiele-Magazin feiert Geburtstag. Wagen Sie mit uns einen Blick zurück auf Hits, Skandale, Pleiten, Pech und Pannen aus 10 Jahren PC-Spiele-Geschichte.

Rollercoaster Tycoon 2
Yeehaa! Zweifache, vierfache, achtfache Erdbeschleunigung! Ab November lässt Sie Chris Sawyer wieder die größten und verrücktesten Achterbahnen der Welt bauen.

Vorschau

Strategie
Hype-O-Meter 33
American Conquest 33
Anno 1503 34
Anstoß 4 33
C&C Generals 38
Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen 42
Ghost Master 33
Knight Shift 33
Port Royale Add-on 33
Rollercoaster Tycoon 2 40
Siedler 4: Mission-CD 2 33
Zoo Tycoon: Marine Mania 33

Action
Hype-O-Meter 45
Aquanox 2: Revelation 45
Delta Force Black Hawk Down 45
Ghost Recon: Island Thunder 45
Iron Storm 45
Outcast 2 45
Project Nomads 62
Unreal Tournament 2003 46
Vietcong 58
XIII 60

Abenteuer
Hype-O-Meter 65
Dark Age of Camelot: Shrouded Isles 65
Icewind Dale 2 66
Morrowind (dt.) 65
Neocron 65

Sport
Hype-O-Meter 69
Colin McRae 3 69
Mercedes-Benz World Racing 70
NBA Live 2003 69
NHL 2003 69
Speed Challenge 69
Starsky & Hutch 69
WWE Raw 69

Das Ding
Grusel, Horror, Schocker? Fox Interactive schickt Sie auf die Schneespuren von John Carpenters Filmerfolg Das Ding, das aus der Kälte kam.

Test

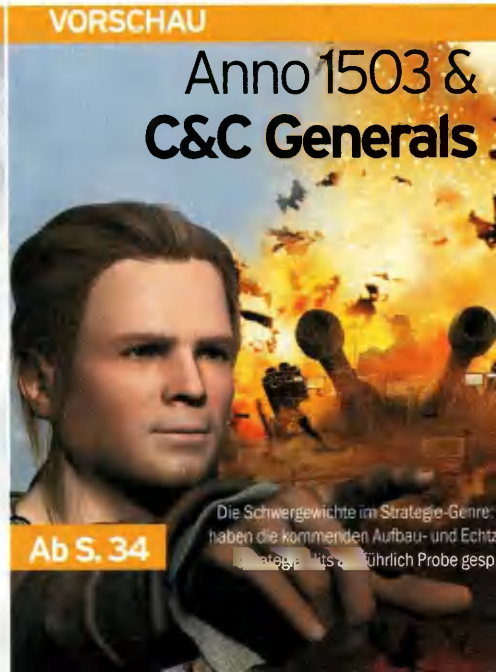
So testen wir 73

Spiel des Monats
Mafia 74

PC-Games-Einkaufsführer
Spiele: PC-Games-Top-100: Referenz-Spiele 118
Spiele: Classics und Budgetspiele 124
Spiele: Neuerscheinungen 122
Spiele: Schwarze Liste 122
Spiele: Spiele-Sammlungen 123
Spiele: Zusatz-CDs und Add-ons 123

Strategie
Beachlife 92
Combat Mission 2 94
Cossacks: Back to War 96
Der erste Kaiser 90
Medieval: Total War 88
Project Stars 96
Warcraft 3: Feedback 87

Action
Batman Vengeance 106



Das Ding 100
Spiderman: The Movie: Feedback 99
Taz Wanted 107

Abenteuer
Arx Fatalis: Feedback 111
Largo Winch 112

Sport
Klassikicker 116
Virtua Tennis: Feedback 115

Tipps & Tricks

Inhalt 133

Komplettlösungen/Spieletipps
Mafia 139
Divine Divinity 147
America's Army 155
Warcraft 3 – Battle.Net 159

PC Games hilft: Kurztipps & Cheats
Age of Wonders 2 138
Baldur's Gate 2 136
Blood Omen 2 134
Civilization 3 134
Dungeon Siege 181
Die Siedler 3 135
Empire Earth 135
Gore 138
GTA 3 136
Jedi Outcast 135
Mat Hoffman's Pro BMX 138
Mobile Forces 138
Morrowind 135, 138
Neverwinter Nights 134, 138
OFP: Resistance 138
Patrizier 2 136
Soldier of Fortune 2 (dt.) 134
Warcraft 3 134
Zanzarah 136

Hardware

News
AMD AthlonXP 2200+/2400+ 14
Cinergy 600 TV Radio 16
Creative Inspire 5.1 5100 14
Creative Muvo 16
Intel wegen P4 verklagt 14
Mainboards zu gewinnen 16
MSI TV4200-VTP 14
Neues KT400-Mainboard 16
Visiontek pleite? 14

PC-Games-Einkaufsführer
Hardware: Grafikkarten bis 200 Euro 126
Hardware: Grafikkarten ab 200 Euro 126
Hardware: Referenz-Produkte 127

Test
Grafikkarte: Asus V8420 Deluxe 172
Grafikkarte: Ati Radeon 9000 Pro 171
Grafikkarte: Gainward Ultra/650 TV GS 172
Grafikkarte: Sparkle Silent Geforce4 172
TFT-Monitor: Eizo L365 175
TFT-Monitor: Eye-Q 27S II 175
TFT-Monitor: FujitsuSiemens CTM7011 175
TFT-Monitor: Hercules Prophetview 920 175
TFT-Monitor: Hyundai LM1510A 175
TFT-Monitor: Iiyama AX3835UT 175
TFT-Monitor: Sampo PD-80A11 175
TFT-Monitor: Samsung Syncmaster 175
TFT-Monitor: Videoseven L15C 175
TFT-Monitor: Viewsonic VX700 175

Feature: LAN-Leitung – In 10 Schritten zum Spiele-Netzwerk 164
Die Herbst-Wochenenden stehen bald vor der Tür. Langeweile? Bücher lesen? Fernsehen? Nein! Laden Sie Ihre Freunde zu einer LAN-Party ein. PC Games zeigt Ihnen, wie's geht.

Test: Ati Radeon 9000 Pro 170
Sind die neuen Grafik-Chips von Ati zukunftssicher genug? Das PC-Games-Hardware-Labor hat die 9.000- und die 9.700er-Serie genau unter die Lupe genommen.

Test: TFT-Monitore für Spieler 174
Sie sind leicht, nehmen wenig Platz weg und kosten immer weniger. Aber taugen die schicken LCD-Bildschirme auch zum Spielen? PC Games stellt zehn Flachmänner vor.

PC Games hilft: Hardware-Hilfe 176
Rauscht die Soundkarte? Probleme beim Übertakten? Brauchen Sie wirklich schon wieder eine neue Grafikkarte? PC Games weiß Rat.

Making of PC Games
Der Blick hinter die Kulissen: Zum 10-jährigen Jubiläum öffnen wir unsere Verlags- und Redaktions-Türen und zeigen Ihnen, wie die PC Games jeden Monat hergestellt wird.

Service

CD- und DVD-Anleitungen 180
Gewinnspiel: Feedback 183
Impressum 192
Inserentenverzeichnis 192
Leserbriefe 186
Rossis Rumpelkammer 188
Schnappschuss 193
Vorschau 193
Was macht eigentlich ...? 1948

Doom 3

Wer in **Jedi Knight 2** einen Schuss aus dem Blaster abgibt, taucht die Umgebung kurz in grelles Licht. Das ist schön und gut, aber der Schattenwurf anderer Objekte bleibt davon völlig unberührt. In den meisten aktuellen 3D-Spielen sind Lichtquellen statisch und Schatten aus Performance-Gründen bereits im Vorfeld festgelegt. **Doom 3** krempelt das um: Lichtquellen sind grundsätzlich dynamisch. Mündungsfeuer würde einen dunklen Raum nicht nur erhellen, sondern auch Schatten verursachen, die sich in Relation zur Lichtquelle bewegen. Einen anderen Pfad beschreiten die Entwickler auch beim Design der Figuren. Diese setzen sich nicht – wie man nach diesem Bild annehmen würde – aus unzähligen Polygonen zusammen. Ganz im Gegenteil: Es kommen relativ wenig Polygone zum Einsatz. Die Tiefenwirkung ist aufs Bump Mapping zurückzuführen, das in **Doom 3** standardmäßig für Texturen verwendet wird. Im Zusammenspiel mit den dynamischen Lichtquellen ergibt sich so eine detaillierte und plastische Optik. Die Folge: Der Prozessor wird entlastet, die Grafikkarte muss dafür umso mehr schwitzen. **Doom 3**-Entwickler John Carmack: „Jedem, der mich zum Thema Hardware und **Doom 3** befragt, empfehle ich eine Geforce4 Ti." Ob das Ende 2003 immer noch gilt?

Entwickler	id Software
Anbieter	Activision
Termin	Ende 2003

WIR GABEN DIR DAS HANDBUCH FÜR TAKTISCHE

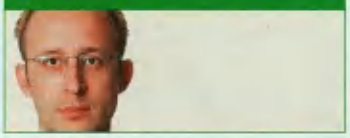
... HOL DIR DIE MULTIPLAYER DEMO AUF WWW.RAVENSHIELD.DE

KOMMANDOEINSÄTZE.
DU HAST 2 MONATE, UM ZU ÜBEN ...
Tom Clancy's
RAINBOW SIX
RAVEN SHIELD
24. OKTOBER 2002

AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



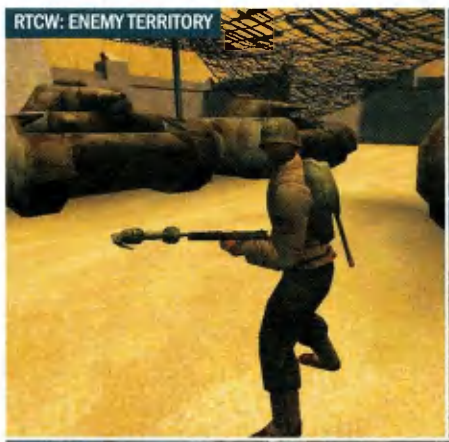
Ein persönlicher Blick zurück

Es muss im März 1992 gewesen sein. Die Gauck-Behörde hat gerade ihre Arbeit aufgenommen, die Bundeswehr beteiligt sich das erste Mal an Hilfseinsätzen der UNO, die Hitler-Tagebuch-Posse "Schtonk" erhält den Bundesfilmpreis und der VfB Stuttgart sollte Deutscher Fußballmeister werden. In Nürnberg grübeln eine Handvoll Redakteure über einem Zeitschriftenkonzept. Einem Heft nur für PC-Spiele, mit Diskette. Während Grafiker an Logo und Heftdesign arbeiten, klingelt das Telefon. "Ich möchte mich als freie Mitarbeiterin bewerben. Was für eine Zeitschrift wollen Sie da eigentlich machen? Mein Name ist Maueröder, Petra Maueröder." Die erste PC-Games-Ausgabe erscheint am 2. September und unsere Idee schlägt ein wie eine Bombe. Wenige Monate später wird PC Games zum meistverkauften PC-Spiele-Magazin, Oliver Menne und Thomas Borovskis übernehmen das Ruder in der Chefredaktion, während ich mich anderen Heft-Projekten widme. Petra gibt ihre freie Mitarbeiterschaft auf und gehört fortan zum festen Redaktions-Team. Mit Handels- und Multimedia-Magazinen beschäftigt, schiele ich immer wieder auf die Kollegen. Dort folgt ein Paukenschlag auf den anderen: CD-ROM, Video-Reportagen, Homepage. Plötzlich hat PC Games zwei Cover-CDs, ein Testcenter, Tastaturschablonen oder Tipps & Tricks-Poster und die erste Cover-DVD Deutschlands. Was für eine Karriere. Im Herbst 2001 kehre ich dorthin zurück, wo alles begonnen hat. PC Games hat mich wieder ... Nein, ich habe die PC Games wieder. Denn sofort fühle ich mich nicht nur an alte Zeiten erinnert, sondern spüre den gleichen Enthusiasmus, dieselbe Energie und den ungebrochenen Teamgeist, um jeden Monat das beste PC-Spiele-Magazin auf die Beine zu stellen. Fast alle Kollegen der ersten Stunde sind noch mit dabei. Petra avancierte zu Deutschlands einziger Spielemagazin-Chefredakteurin, Oliver wirkt als Redaktionsvorstand im Hintergrund, Thomas ist Chef der Online-Abteilung und maßgeblich am Erfolg von pcgames.de beteiligt. Harald Wagner ist nach wie vor Spiele-Redakteur aus Leidenschaft. Genau wie ich. CHRISTIAN MÜLLER

QUAKECON 2002

Id Software zeigt Flagge

Vier Tage LAN-Turniere, Arbeitskreise, Vorträge, Spielevorführungen. Die Quakecon im texanischen Mesquite war auch im Jahr 2002 wieder eine Miniaturausgabe der E3. Die LAN-Party wurde schon vor Jahren von id Software dazu auserkoren, den anwesenden Fans exklusive Einblicke in die Welt der 3D-Action-Shooter zu gewähren. Neben **Doom 3** enthüllten id Software und Activision die ersten bewegten Bilder von etlichen auf der **Doom**- und **Quake**-Engine basierenden Spielen. Die **Doom 3**-Vorführung war nur wenige Minuten länger als die der E3, was vor allem an neuen, in all ihrer grausigen Ausführlichkeit gezeigten Sterbesequenzen lag. Echte Neuigkeiten über den Einzelspieler-Shooter wurden nicht gemeldet. Noch weniger gab es über **Quake 4**: Ja, bei Raven Software werde daran gearbeitet. Nein, zu sehen gebe es noch nichts. Das Studio arbeitet derzeit ohnehin vor allem an **Soldier of Fortune 2**, das mit neuartigen Schleich-Missionen, 36 Trefferzonen und einer ausgefeilten Bot-KI spielerisch deutlich anspruchsvoller als der Vorgänger wird. Da Raven somit keine Zeit für **Elite Force 2** bleibt, wurde Ritual Entertainment mit der Entwicklung beauftragt. Was in den Missionen passieren wird, steht ein halbes Jahr vor Release noch längst nicht fest, wohl aber, wie sie aussehen werden: Die Demo-Levels erinnern mit ihrer Architektur und den nicht serienkonformen Monstern stark an **Doom 3**. Neues von **RtCW: Enemy Territory:** Hierbei wird es sich um ein separates Spiel handeln, das neben neuen Einzel- und Mehrspielerkarten mit dem „Covert Ops" eine Spezialeinheit mit Tarn- und Verkleidungsfähigkeiten aufweist. Zudem gewinnen die Spielfiguren nun Erfahrungspunkte und Bots können in den Mehrspielerkarten ins Team genommen werden.

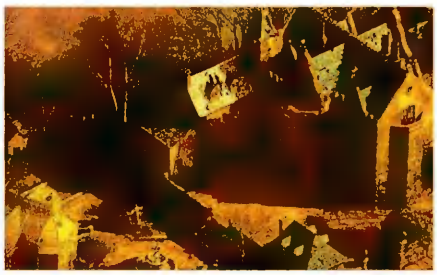


PC-GAMES-AKTION

Deutschlands bester Spielekenner

Sie wissen, was SCUMM ist, wie die Flugstaffel in **Strike Commander** heißt und wie sich die Firma Ascaron zu Zeiten von **Anstoß 1** nannte? Prima, dann sind Sie schon mal für drei unserer 100 kniffligen Fragen bestens gerüstet. Denn auf www.pcgames.de startet im September das große Quiz zum PC-Games-Jubiläum: Wir suchen die fünf besten Spielekenner! Die laden wir dann in die Redaktion nach Fürth ein, wo wir einen exklusiven Blick hinter die Kulissen gewähren - Kaffee trinken mit Rossi, Mitdiskutieren in der Redaktionskonferenz, Ausprobieren neuester Spiele-Knüller, kurz: ein Erlebnis, das es für kein Geld der Welt zu kaufen gibt. Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf der PC-Games-Website.

Enclave versetzt den Spieler in eine dunkle, mittelalterliche Fantasywelt: Ein tiefer Riss trennt hier die Völker des Lichts und der Finsternis. Als sich im Laufe der Jahrhunderte jedoch der Riss wieder schließt, gehören Scharmützel zwischen den Mächten des Lichts und der Finsternis entlang der Grenzgebiete zum Alltag. Der in 24 Level aufgeteilte Genremix aus Adventure, Action- und Rollenspiel wird Ende 2002 von Swing! veröffentlicht.



VAMPIRE HUNTER

Gruselspaß in London

Spellbound ist fleißig: Kaum wurde der **Desperados**-Nachfolger **Robin Hood** fertig gestellt, tüftelt das Team bereits am für Ende 2003 Echtzeit-Taktikspiel **Vampire Hunter** (Arbeitstitel). Das Spiel entführt Sie ins schauerliche London des 19. Jahrhunderts, wo Sie - bewaffnet mit Holzpflock, Kreuz und Knoblauch - fiese Vampire ausräuchern sollen. Die hochdetaillierten Szenarien sehen schon jetzt atemberaubend aus.

BATTLEFIELD 1942

Muss CS kapitulieren?

Electronic Arts nahm sich mit **Battlefield 1942** der hehren Aufgabe an, mehrere Waffengattungen in einem Online-Spiel unterzubringen. Mittlerweile ist eine erste Demoversion verfügbar, die zeigt, wie die Kombination aus Ego-Shooter, See-, Flug- und Panzersimulation tatsächlich zum **Counter-Strike**-Killer werden könnte. Bis zu 64 Kämpfer werden sich vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkriegs auf den bis zu 16 Quadratkilometer großen Landschaften tummeln. Damit die Spieler nicht planlos herumirren, weist das Programm den Fraktionen automatisch Ziele zu. Zugunsten der Spielbarkeit wird **Battlefield 1942** nicht ganz realistisch sein: Die Infanterie wird einen Panzer leicht knacken können, und ein B-17-Bomber hat gegen einen Jägerangriff kaum Chancen. Der voraussichtliche Erscheinungstermin ist der 20. September 2002.

Blizzard zum Verkauf?

Bis vor kurzem kursierten Gerüchte, der krisengeschüttelte Vivendi-Konzern wolle zum Abbau des Schuldenbergs die Spiele-Abteilung (inklusive Sierra und Blizzard) veräußern. Geschäftsführer Jean-Rene Fourtou hat dies in einem öffentlichen Brief an die Aktionäre dementiert.

Westka zahlungsunfähig

Das Kölner Studio Westka hat zum 31. Juli Insolvenz angemeldet. Insbesondere die Arbeiten am ambitionierten Unreal-Shooter Y-Project und an einem neuen 3D-Aufbau-Spiel sollen weitergeführt werden.

Take 2 kauft CS-Macher

Der Publisher Take 2 hat die Barking Dog Studios (Counter-Strike Beta 5, Global Operations) für drei Millionen US-Dollar eingekauft. Die Firma trägt ab sofort den Namen Rockstar Vancouver. Derzeit arbeitet man dort an zwei geheimen Titeln.

Autobahn Raser im Kino

Davilex hat auf der Games Convention nicht nur Autobahn Raser 4 und das Spiel zur Fernsehserie Knight Rider vorgestellt, sondern auch Pläne für einen Autobahn-Raser-Kinofilm enthüllt.

Activision kauft Würmer

Activision hat einen Vertrag mit dem Studio Team 17 abgeschlossen. Worms 3 soll im nächsten Jahr veröffentlicht werden.

Skispringen 2003 kommt

RTL und THQ bringen im Spätherbst 2002 die 2003-Version von RTL Skispringen auf den Markt. Neu: Erfahrungspunkte, Karriere- und Bundestrainermodus, komplett neue Steuerung, verbesserte Grafik, Editor uvm.

TOP 10 DEUTSCHLAND

1	-1	WARCRAFT 3
2	-2	NEVERWINTER NIGHTS
3	-3	GTA 3
4	▲5	PORT ROYALE
5	NEU	DIVINE DIVINITY
6	NEU	DIE SIMS (DVD)
7	▼4	GRAND PRIX 4
8	NEU	ZOO TYCOON
9	NEU	DIE SIMS: URLAUB TOTAL
10	-10	DUNGEON SIEGE

Quelle: SATURN

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Wir finden heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1	NEU	**WARCRAFT 3** (Blizzard/Vivendi Universal)	**DICK UND DOOF** spielen im Battle.Net und jagen ihren Gegnern Angst ein, indem sie sagen: „I ate Charly Chaplin for breakfast, nOOb!"
2	▼ 1	**GTA 3** (Rockstar Games/Take 2)	**AUF UND AB** bewegt sich der Wagen, wenn Sie eine Dame einladen und an einen abgelegenen Ort fahren.
3	▲ 4	**NEVERWINTER NIGHTS** (Bioware/Infogrames)	**BLACK & DECKER** heißt die Waffe des Level-8-Heimwerkers. Sie macht +2 Schaden auf genervte Ehefrauen.
4	▼ 3	**MORROWIND** (Bethesda/Ubi Soft)	**HOCH UND RUNTER** hüpft derjenige, der seinen Athletics-Skill steigern will. Ein episches Abenteuer!
5	▲ 7	**HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE** (CounterStrike.net/Vivendi Universal)	**HIN UND HER** laufen Camper nie, sonst wären sie ja keine. Das hätten Sie jetzt gar nicht gewusst, oder?
6	– 6	**JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST** (Raven/Activision)	**TOD UND TEUFEL** haben sich ins Star Wars-Universum verirrt. Husch, husch, zurück nach Diablo 2!
7	▼ 5	**DUNGEON SIEGE** (Gas Powered Games/Microsoft)	**SIEGFRIED UND ROY** tummeln sich in Dungeon Siege. Ihr Spezialgebiet: Löwen aus Fingerhüten zaubern.
8	– 8	**MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT** (DT.) (2015/Electronic Arts)	**AUS UND VORBEI** ist MoH: AA (dt.) nach ca. 15 Stunden. Das entspricht 900 Minuten oder 54.000 Sekunden.
9	NEU	**OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE** (Bohemia Interactive/Codemasters)	**COMMAND & CONQUER** dachte der Sergeant und stürzte sich ins Gefecht. Headshot. Großer Fehler!
10	NEU	**GOTHIC** (Piranha Bytes/Egmont Interactive)	**HINZ UND KUNZ** haben diesen Monat für Gothic gestimmt. Oder warum ist das Spiel wieder in den Top 10?

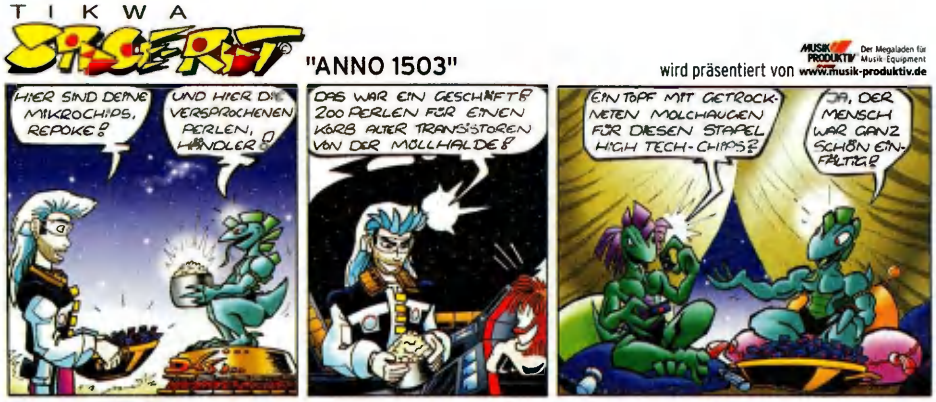
BUNDESTAGSWAHL

Sie haben **die Wahl**

Am 22. September finden die Bundestagswahlen statt – eine Wahl, die erhebliche Folgen für Fans von Computer- und Videospielen haben könnte. SPD und Grüne haben im Eilverfahren ein neues Jugendschutzgesetz durchgeboxt, das unter anderem die gesetzlich verbindliche Alterskennzeichnung von PC-Spielen (ähnlich wie bei Spielfilmen) vorsieht – wer einem 14-Jährigen ein **Mafia** („Ab 16") verkauft, muss künftig mit empfindlichen Strafen rechnen. CDU/CSU forderten bereits vor Erfurt ein vollständiges Verbot von schwer jugendgefährdenden Spielen – das also auch für Erwachsene gelten würde. Völlig gegensätzliche Ansichten vertreten PDS und F.D.P.: „Weder Ausländerfeindlichkeit, die ja ein häufiges Motiv von Gewalt ist, noch Krieg wird durch solche Spiele ausgelöst oder beeinflusst. Es ist absurd, einem 17-Jährigen verbieten zu wollen, ein PC-Ballerspiel zu spielen, und ihn im nächsten Jahr zur Bundeswehr einzuziehen, wo er dann in der Realität zu ballern lernt", meint etwa die stellvertretende PDS-Vorsitzende Petra Pau gegenüber PC Games. Bis auf F.D.P. und PDS kritisieren alle Parteien die Nicht-Indizierung von **Counter-Strike**. PC Games hat Parteiprogramme, Interviews, Reden und Pressemitteilungen analysiert, mit Kandidaten und Abgeordneten gesprochen und alle Forderungen für Sie aufbereitet; allein Bundesfamilienministerin Christine Bergmann (SPD) war prinzipiell nicht zu einer Stellungnahme bereit.

Wer will was? Parteien im Vergleich

	SPD	Bündnis 90/Die Grünen	CDU CSU	18 FDP	PDS
Gesetzlich bindende Alterskennzeichnung von Computerspielen (wie bei VHS- und DVD-Filmen)	✗	✗	✗	✗	✗
Ausweitung der Befugnisse der Bundesprüfstelle (BPjM)	✗	✗	✗	✗	
Vollständiges Verbot von „Killerspielen" (in denen Tötungen oder Verletzungen von Mitspielern simuliert werden)			✗		
Altersunabhängiges Verbot von schwer jugendgefährdenden Medien wie Videofilmen, Computer- und Videospielen (also auch für Erwachsene)			✗		
Stärkung der Freiwilligen Selbstkontrolle (Beispiele: USK, FSK)	✗	✗	✗	✗	✗
Zusätzliche Altersgrenze zwischen sechs und zwölf Jahren				✗	
Keine weitere Verschärfung des Jugendschutzgesetzes	✗	✗		✗	✗



McMEDIA®

Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

jetzt auch mit spielbarer Demo!

McMEDIA Gutschein

Hol ich mir!

Mit diesem Coupon erhältst du kostenlos die neueste Ausgabe der McMEDIA-Trendsetter-Trailer-CD. Voll gepackt mit topaktuellen Spieledemos, Videos, Tipps & Tricks und mehr. Hol dir deine McMEDIA-CD gratis bei deinem nächsten McMEDIA-Gamestore ab. Solange der Vorrat reicht! (Kein Versand durch die McMEDIA-Zentrale)

Gratis

Die besten Spiele - Wir haben sie alle!

Erhältlich ab 30.08.02

Erhältlich ab Anfang Oktober 2002

Die besten Spiele für alle Systeme findest du in den McMEDIA-Gamestores:

KIDS
Reichenberger Str. 45
02763 Zittau
03583/510738

CARL OTTO
Langestr. 14
27749 Delmenhorst
04221/52340

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Kampstraße 10
[illegible]
06351/290971

TOY STORE NEU
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa

TWENHÄFEL
[illegible] Str. 23
49565 Bramsche
05465/9311

MEDIA STORE
Wilhelminen-Str. 9
64283 Darmstadt
06151/28450

PLANET MEDIA
Sonnenstr. 8
80331 München
089/5450[illegible]

McMEDIA & FANTASY
Schlossstraße 3
[illegible]
03672/215595

GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
[illegible]
05681/404

TUNNELEIT CENTRUM BÜRO
Saure [illegible]
34613 Schwalmstadt
06691/94800

FRUTEL SPORT & SPIEL
Asterlager Str. 94
47228 Duisburg-Rheinhausen
02065/64814

MEINHARDT
Hauptstr. 22
[illegible]
06943/070

GAMESTORE
Lammstraße 5
[illegible]
06332/[illegible]

MONTE MEDIA
Frankfurter Ring 83
80807 München
089/3565[illegible]

EICHELKRAUT
Tuchmarkt - Markt
07937 Zeulenroda
03662/[illegible]

FREIER
Freiberger Str. 16
[illegible]

GROSSE
Sandberger Str. 14/16
14806 Beelitz
03841/[illegible]

BECKMANN-HENSCHEL
Verger Kontinent
[illegible]
05132/62850

EITZENHÖFER NEU
Hauptstr. 115
[illegible]
02272/5102[illegible]

KIESKEMPER
Evers[illegible]
[illegible]
02581/4193

HABAKUK
[illegible]
57627 Hachenburg
02[illegible]

E+E GmbH
Wilhelm-Enßle-Str. 40
73630 Remshalden
07151/71691

PLANET MEDIA
Ledererzeile 15
83512 Wasserburg am Inn
08071/510849

HERRMANN
[illegible]
[illegible]
03[illegible]

WIGGER'S
Große Str. 32
[illegible]
04[illegible]

SCHNAPPCHEN-SHOP
Lange Str. 87
[illegible]
05251/[illegible]

MOBI GAMES
Bahnhofstr. 10
[illegible]
05661/[illegible]

JASPER
Ibbenbürener Str. 1+3
[illegible]
05458/[illegible]

SPIELPUNKT
Hauptstr. 40
[illegible]
06174/[illegible]

ENGELHARD + HERR
Wilh.-Röntgen-Str. 1 im E-Center
[illegible]
07851/[illegible]

PLANET MEDIA
[illegible]
[illegible]

NONNENMACHER
Bahnhofstr. 11
26169 Friesoythe
04491/2380

SCHNÄPPCHEN-SHOP
Citycenter Bergstr. 6
32791 Lage
05232/920955

TOY STORE NEU
Sieberstr. 48
[illegible] Herzberg
05521/987863

BvL SPIELZEUGWELT
Lindenstr. 27
[illegible]
0591/912220

ALTMANNSBERGER
[illegible]
63128 Dietzenbach
06074/29920

HARTWICH
Hauptstr. 50
77704 Oberkirch
07802/2269

SCHLATTL
[illegible] Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MEDIA STORE
Fuggerstr. 4-6
86150 Augsburg
0821/313134

HEILIG
Überlinger Str. 9
88630 Pfullendorf
07552/1010

MAXI SPIEL + HOBBY SCHWEIGER
Eslarner Str. 2 - 4
90482 Nürnberg
0911/2418989

GAMES GARDEN
Karl-Grillenberger-Str. 20
90402 Nürnberg
0911/2148935

FUN MEDIA
Rothenburger Str. 5
90443 Nürnberg
0911/2877083

KOLIBRI
Bamberger Str. 27 A
91413 Neustadt /Aisch
09161/873060

LOLLYPOP
Walchser Weg 5
93059 Regensburg
0941/490930

ACHTNER
Ulrichstr. 29
93326 Abensberg
09443/7344

GIERSTER
Vilsvorstadt 11/13/15
94474 Vilshofen
08541/3979

THEO KRANZ e-tainment
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg
0931/571604

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189

Belgien:
KINDERPARADIES
Klosterstr. 8
B-4700 Eupen (Belgien)
003287/560459

KINDERPARADIES
Hauptstr. 93
B-4780 St. Vith (Belgien)

www.mcmedia.de

Preisänderungen sowie Liefermöglichkeiten vorbehalten. Falls Fabrikanten zu spät oder gar nicht liefern, bleibt Ersatzlieferung vorbehalten. Die McMEDIA-Zentrale ist nicht Anbieter. Herausgeber: McMEDIA, D-31135 Hildesheim, © 2002.

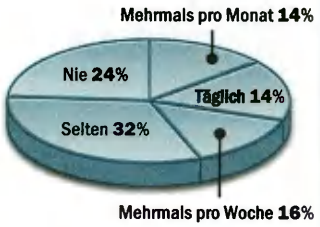
Visiontek pleite?

Laut der Webseite www.hardopc.com ist der amerikanische Grafikkarten-Hersteller Visiontek in finanziellen Schwierigkeiten. Der Hersteller verkauft seit rund einem halben Jahr auch Grafikkarten in Deutschland. Wie schon bei Elsa bietet der Konkurrent Gainward nun an, beim Kauf einer neuen Gainward-Grafikkarte ein altes Visiontek-Board in Zahlung zu nehmen. Der Preis lässt sich so – je nach verbautem Grafikchip – zwischen 30 Euro und 100 Euro senken.
Info: www.gainward.de

Intel wegen P4 verklagt

Eine Sammelklage sorgt in den USA zurzeit für Aufregung. Laut dem Computermagazin PC World haben fünf PC-Besitzer Klage gegen Intel, Gateway und Hewlett-Packard eingereicht. Der Vorwurf: Das Unternehmen soll die Kunden bezüglich der Leistung des Pentium-4-Prozessors getäuscht haben, indem es mit reinen MHz-Zahlen geworben hat. Streitpunkt ist Intels massiv beworbener „Megahertz-Mythos", der den PC-Käufern zeigen sollte, dass MHz mit Performance gleichzusetzen ist. Diese Aussage ist allerdings nicht richtig. Rechtlich hat die Klage nur wenig Chancen, da an der reinen Taktfrequenz-Angabe nichts auszusetzen sei. Konkurrent AMD benennt die Athlon-XP-Prozessoren nicht mehr nach MHz, sondern nach einem Benchmark-Rating.
Info: www.intel.com

Nutzen Sie das Internet, um PC-Spiele zu spielen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen knifflig Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190/82 48 33*
Täglich von 7-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

GUTER KLANG Das 5.1-System wird ohne Verstärker ausgeliefert und über drei analoge Anschlüsse an eine 5.1-Soundkarte angeschlossen.

CREATIVE INSPIRE 5.1 5100

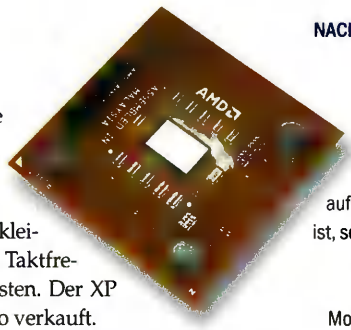
Schwarze Klangkollektion

Mit den neuen Inspire-Boxen stellt Creative (Tel.: 069-66982900) ein Lautsprechersystem vor, das aus fünf Satelliten mit einer Leistung von jeweils sechs Watt Effektivleistung besteht. Ihnen zur Seite steht ein Subwoofer, der mit 12 Watt Sinusleistung für die zusätzliche Wiedergabe tiefer Töne genutzt wird. Über eine separate Kabelfernbedienung können Sie das System ein- und ausschalten und die Lautstärke regeln. Um Surround-Sound auf dem System auszugeben, muss Ihre Soundkarte allerdings über drei analoge Stereo-Ausgänge verfügen. Das Paket ist für 99 Euro im Fachhandel erhältlich.

AMD ATHLON XP 2400+/2600+

Noch mehr PC-Power

AMD (Tel.: 089-450530) hat zwei weitere Athlon-XP-Prozessoren mit dem Thoroughbred-Kern vorgestellt. Das neue Flaggschiff in 0,13-Mikrometer-Architektur heißt Athlon XP 2600+ und ist mit 2,13 GHz getaktet. Die etwas kleinere Version XP 2400+ arbeitet mit 2.000 MHz Taktfrequenz und wird zwischen 240 und 280 Euro kosten. Der XP 2600+ ist etwas teurer und wird für rund 350 Euro verkauft.



NACHBRENNER Obwohl der Athlon XP 2200+ noch nicht lange auf dem Markt ist, schiebt AMD gleich zwei schnellere Modelle nach.

MSI TV4200-VTP

Allround-Grafikkarte

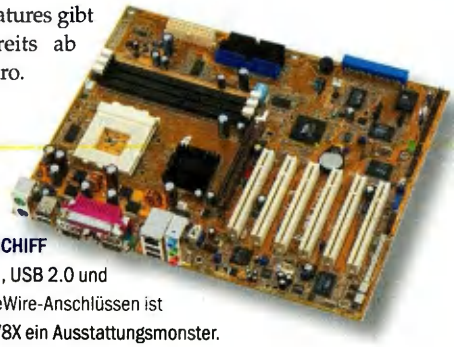
Zwei Steckplätze benötigt die neue Geforce4 Ti-4200 von MSI (Tel.: 069-408930). Der Grund: Die AGP-Karte besitzt einen eingebauten TV-Tuner und einen zusätzlichen VGA-Ausgang auf dem zweiten Blech. Die Grafikkarte mit 64 MByte DDR-SDRAM und 3,6 ns Latenzzeit wird mit einer Fernbedienung, Treibern und TV-Software ausgeliefert. Dass die Grafikkarte sich in Ihrem PC so breit macht, ist übrigens halb so schlimm. Generell sollten Sie den ersten Steckplatz unter dem AGP-Slot nicht besetzen. Die Karte kostet 250 Euro und ist bereits lieferbar

DOPPELDECKER Die erste Desktop-Grafikkarte, die von Haus aus zwei Slotblenden belegt.

ASUS A7V8X

Neue Hauptplatinen

Das neue SockelA-Mainboard von Asus (Tel.: 02102-95990) unterstützt alle aktuellen AMD-Prozessoren wie Duron, Athlon und AthlonXP. Es arbeitet mit dem VIA-KT400-Chipsatz und besitzt drei DDR-Speicherslots, in die Sie DDR-Speicher bis DDR333 einsetzen können. Das AGP8x-Mainboard besitzt Raid-Funktionen, eine Onboard-Soundkarte (5.1), zwei SerialATA-Steckplätze, sechs PCI-Slots, zwei FireWire-Anschlüsse und sechs USB-2.0-Anschlüsse. Der Preis der voll ausgestatteten Platine liegt bei 199 Euro. Varianten mit weniger Features gibt es bereits ab 170 Euro.



FLAGGSCHIFF Mit Raid, USB 2.0 und zwei FireWire-Anschlüssen ist das A7V8X ein Ausstattungsmonster.

High Speed für Internet-Fans.

T-DSL Power für nur

9,99[1] € mtl.

Sie wollen mit High Speed zu den neuesten Nachrichten surfen und sich über aktuelle Sport-Events informieren? Und blitzschnell Musik, Spiele oder Software-Updates aus dem Internet herunterladen? Dann ist T-DSL genau das Richtige für Sie.

Denn **T-DSL** ist der Hochgeschwindigkeits-Internetzugang. Bis zu 768 kbit/s machen blitzschnellen Seitenaufbau und superschnelle Downloads zu einer Selbstverständlichkeit. So können Sie mit T-DSL auch T-Online Vision genießen.

T-Online Vision[2] ist Unterhaltung pur. In diesem Breitbandportal unter **www.t-online-vision.de** finden Sie z. B. Kino-Trailer, Video-Clips und Konzerte sowie das T-Online Vision Web Radio. Alles in Top-Qualität.

Wenn Sie sich dann noch für **T-ISDN** entscheiden, bleiben Sie auch beim Surfen telefonisch erreichbar. Denn bei der Kombination von T-ISDN mit T-DSL verfügen Sie bei nur 1 Anschluss über 3 Leitungen. T-DSL kostet im Anschlusspaket mit T-ISDN xxl nur 9,99 €[1] mehr im Monat. Infos zur Verfügbarkeit von T-DSL erhalten Sie unter [redacted]

0800 33 09000

im T-Punkt oder www.telekom.de

„Mit T-DSL surfen, bis die Tastatur raucht."

Robert T-Online, Internet-Insider

[1] T-ISDN xxl mit T-DSL kostet 41,27 EUR monatlich, das sind für T-DSL im Vergleich zu T-ISDN xxl rechnerisch 9,99 EUR mehr im Monat. Zzgl. nutzungsabhängiger Online-Entgelte. Kündigungsfrist: 3 Monate. Der Bereitstellungspreis beträgt bei Selbstmontage der Netzabschlussgeräte einmalig 74,95 EUR. T-ISDN xxl ist durch die Regulierungsbehörde zunächst bis zum 31.12.2002 genehmigt. Sonderkündigungsrecht der DTAG zum 31.12.2002.

[2] Einzelheiten über die Nutzung der Möglichkeiten von T-Online Vision erfahren Sie ohne Zusatzkosten unter www.t-online-vision.de.

Deutsche Telekom

Neue Grafikkarten

Trident präsentiert eine neue Produktserie von Desktop-Grafikkarten. Das schnellste Mitglied der XP4-Familie heißt XP4 T3, verfügt über 128 MByte DDR-RAM und einen mit 300 MHz getakteten Grafikchip und soll der Geforce4 Ti-4400 Konkurrenz machen. Laut Hersteller ist die XP4-Familie zu DirectX 8.1 kompatibel, besitzt also Vertex Shader und Pixel Shader. Erste Grafikkarten werden frühestens im Oktober erscheinen. In Deutschland werden XP4-Karten vermutlich von Inno3D verkauft. Ein Preis steht für die verschiedenen Platinen noch nicht fest. Wir halten Sie auf dem Laufenden.
Info: www.tridentmicro.com

Mainboards zu gewinnen

Mit PC Games und Legend QDI können Sie zwei Mainboards im Wert von 170 Euro abräumen. Unter den Einsendern verlosen wir zwei PlatinIX-2E-6A-Mainboards mit Intel845E-Chipsatz. Die Platinen besitzen einen 5.1-Onboard-Soundchip, USB 2.0 und unterstützen die neuen P4-Prozessoren mit 533 MHz Front-Side-Bus. Im Handel kosten die Hauptplatinen jeweils rund 135 Euro. Um an der Verlosung teilzunehmen, schicken Sie den unten stehenden Coupon (oder eine Kopie) ausgefüllt auf einer ausreichend frankierten Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Legend QDI, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Besitzen Sie ein DVD-Laufwerk?
- ☐ Ja
- ☐ Nein, aber geplant
- ☐ Nein, kein Kauf geplant

Mit wie viel MHz ist Ihr PC getaktet?
- ☐ 500 bis 800 MHz
- ☐ 800 bis 1.200 MHz
- ☐ 1.200 bis 1.800 MHz
- ☐ Mehr als 1.800 MHz

Wie viel MByte Hauptspeicher sind in Ihrem PC verbaut?
- ☐ 64 MByte
- ☐ 128 MByte
- ☐ 256 MByte
- ☐ Mehr als 256 MByte

Welche Grafikkarten-Klasse setzen Sie ein? (siehe Seite 73)
- ☐ Low-End
- ☐ Standard
- ☐ High-End
- ☐ Luxus

Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Iiyama Deutschland, Gingco und der COMPUTEC MEDIA AG. Einsendeschluss ist der 30. September 2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

MSI ÜBER KT400-MAINBOARDS

„Für DDR400-Speicher **gibt es keine Spezifikation"**

STEPHAN SCHWOLOW Marketing Manager bei MSI Deutschland.

PC Games: Welche Features besitzt das neue KT4-Ultra-Mainboard von MSI?
Schwolow: „Das KT4 Ultra ist ein üppig ausgestattetes Mainboard mit allen Vorzügen des neuen VIA-Chipsatzes KT400. Es unterstützt den neuen AGP8x-VGA-Standard. Die Northbridge ist über den erweiterten 8X-V-Link mit der VT8235-Southbridge verbunden. Mit dem Promise-20376-Controller bietet die Platine zwei Serial-ATA-Anschlüsse und einen ATA133-Raid0,1-Anschluss. Sechs PCI-Steckplätze, sechs USB-2.0-Anschlüsse, einen 5.1-Soundchip mit analogem und digitalem Soundausgang, einen Onboard-Netzwerkanschluss, drei Firewire-Ports und einen separaten Bluetooth-Anschluss gibt es noch dazu. Softwareseitig gibt es natürlich wieder die sichere Temperatur- und Lüfter-Kontrolle über ‚PC Alert 4' – abgesehen natürlich von der CPU-Diodenauslesung über die Platine. Über unser Live-Update lassen sich das BIOS und die Mainboard-Treiber bequem per Internet aktualisieren."
PC Games: Viele Spieler übertakten ihre Prozessoren auf eigene Gefahr. Bietet das KT4 Ultra auch entsprechende Funktionen, den Front-Side-Bus zu übertakten?
Schwolow: „Ja, über das Tool ‚Fuzzy Logic 4' können Spieler unter anderem den Front-Side-Bus erhöhen und dabei gleichzeitig die CPU-Spannung und den Multiplikator kontrollieren."
PC Games: Bei bisherigen Mainboards auf Basis der Chipsätze KT266 und KT333 wurde der fast gleichnamige DDR-Hauptspeicher DDR266 und DDR 333 unterstützt. Wie verhält es sich mit dem KT400?
Schwolow: „Unser KT4 Ultra ist eine der leistungsfähigsten Platinen, die man momentan für ein AMD-System wählen kann. Seine Unterstützung von DDR333 ist sicher, da für diese Speicherart offizielle Spezifikationen der JEDEC-Kommission vorliegen und auch eingehalten werden. Für DDR400-Speicher gibt es diese Spezifikation noch nicht und so lange wird DDR400-Speicher auch noch nicht unterstützt. Eigentlich ist es sehr einfach."

Chatten Sie mit Stephan Schwolow am 23.09. um 18 Uhr im Themenchat auf www.pcgames.de.

HANDLICH Der kleine MP3-Player arbeitet mit einem USB-Speicherriegel.

CREATIVE MUVO

Kleiner Krachmacher

Der kleine MP3-Player von Creative (069-66982900) wiegt nur 28 Gramm und verfügt über 64 MByte Speicher, den Sie per USB mit Audiodaten füttern können. Auf 64 MB passen eine Stunde MP3-Sound oder zwei Stunden WMA-Sound bei 128 kbps Übertragungsrate. Gespeist wird der Player über eine AAA-Batterie. Zu haben ist das Gerät seit Ende August für ungefähr 150 Euro.

CINERGY 600 TV RADIO

Funk- und Fernsehplatine

Die TV- und Radio-Karte von Terratec (Tel.: 02157-81790) verfügt über einen automatischen TV-Sendersuchlauf mit Multisendervorschau. Im Lieferumfang inbegriffen ist die Vollversion des Videoaufnahmeprogramms Intervideo WinDVR. Mit ihm können Sie TV-Sendungen oder Signale über Video-Eingang in den Formaten für Video-CDs, Super-Video-CDs und DVDs abspeichern. Sender, Lautstärke oder die Aufnahme von Radio und Fernsehprogrammen sind über die beigelegte Fernbedienung einstellbar. Das Paket geht für 100 Euro über die Ladentheke.

PLATZSPARERFREUND Mit dieser Karte sparen Sie sich den Platz für einen separaten Fernseher.

FRITZ! ISDN

Gute Nachricht für smarte Surfer!
Mit ISDN in nur 10 Online-Stunden*:

15.000 Mails versenden	oder 4.000 Internet-seiten laden	oder 400 MB Daten-download

Beispielrechnung unter www.avm.de/smarte-surfer

FRITZ! CARD

Surfen, Sommer und viel Meer

Mit FRITZ! ISDN-geschwind in die Ferien

Tauchen Sie ab in den wohlverdienten Urlaub: FRITZ! zeigt Ihnen mit ISDN-Tempo die schönsten Ferienziele der Welt – von Malta bis zu den Malediven. Mit FRITZ! finden Sie im Internet Ihr Traumziel, senden fix ein Fax an Ihr Lieblingshotel und informieren per E-Mail Freunde, Verwandte und Geschäftspartner über Ihre kommenden Reisefreuden.

FRITZ!Card gerät bei keinem PC-Typ und bei keiner Windows-Version ins Schwimmen – und ist auch für Technik-Seepferdchen kinderleicht zu installieren. Die passende Software gibt's komplett dazu: Mit FRITZ!web zum Beispiel surfen Sie dank Kanalbündelung und Datenkompression mit bis zu 240 kBit/s. Und per FRITZ!fon, dem ISDN-Softwaretelefon mit Anrufbeantworter, halten Sie auch so Kontakt zur Außenwelt – auch über SMS im Festnetz!

FRITZ!Card ab
79,- €
unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.

NEU!

Ob FRITZ!Card PCI, FRITZ!Card PnP, FRITZ!Card PCMCIA oder FRITZ!Card USB – immer der richtige ISDN-PC-Controller.

FRITZ! finden Sie nicht auf allen sieben Meeren, sondern nur im guten Computerfachhandel und bei Media Markt, Saturn Hansa, ProMarkt, Karstadt oder Vobis.

Übrigens: Software-Updates und alle Treiber angeln Sie sich kostenlos über das AVM Data Call Center (ISDN-Direkteinwahl) oder gleich im Netz: www.avm.de/FRITZ!

www.avm.de

High-Performance Communication by...

AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, 10559 Berlin, Tel. +49(0)30/399 76-0, Fax +49(0)30/399 76-299, www.avm.de

Wussten Sie, dass mit KEN! und nur einer FRITZ!Card Ihr ganzes Team surfen, mailen und faxen kann? Mit KEN! kommt ISDN und Internet an alle vernetzten PCs – einfach, sicher und schnell!

* Berechnungsgrundlage: 1 durchschnittliche Mail = 25 KB, 1 durchschnittliche WWW-Seite = 100 KB, Fast Internet over ISDN mit bis zu 240 KBit/s. Beispielrechnung unter www.avm.de/smarte-surfer

Für alle, die auf Top-Performance nicht mehr warten wollen: Intel® Pentium® 4 Prozessoren jetzt bis zu 2,80 GHz schnell!

Gratis bei Online-Bestellung!

Bei Online-Bestellung eines Dimension™ oder Inspiron™ Systems, haben Sie bis zum 12.09. die Wahl zwischen Lexmark Z35 Farbdrucker, Logitech Cordless Desktop Webcam oder HP Scanjet 3500 Scanner – gratis! Den Lexmark Drucker gibt es sogar bis 19.09. gratis! Detaillierte Infos unter: www.dell.de

Dell™ P992 19" FD Trinitron Monitor
18" V.I.S., 107 kHz, 0,25 mm, max. 1280 x 1024/85 Hz
nur 469 €

Dell™ E151FP 15" TFT Monitor
1024 x 768, Kontrast 350 : 1, Blickwinkel H70°/V55°
nur 529 €

Dell™ 3100 MP
Der erste Projektor von Dell™!
DLP Projektor, 1050 ANSI Lumen, 1024 x 768 XGA, nur 1,6 kg
nur 3.699 €

HP Deskjet 5550
17 S./Min. s/w, 12 S./Min. Farbe, 4800 x 1200 dpi, hochwertige Fotowiedergabe dank neuer HP Photoret IV Technology
nur 179 €

Dell™ Allround PC Dimension™ 4500

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 1,80A GHz – optional 2,40B GHz / 2,53B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- 128 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz
- 20 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- 16 MB ATi Range Ultra Grafikkarte
- 48x CD-ROM Laufwerk
- 16 bit Sound
- Dell™ Tastatur, MS Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 OEM
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

699 € Systempreis ohne Monitor
Zusätzlich:
+ 50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

17" Monitor E771 nur 175 €
- mit 40 GB** Festplatte: + 58 €
- mit 64 MB Nvidia Geforce4 MX Grafikkarte: + 58 €
- mit 16x DVD und 32x CD-RW Combo-Laufwerk: + 174 €

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020 – D5002

Dell™ Performance PC Dimension™ 4500

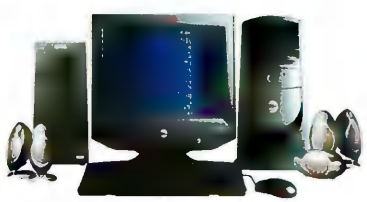
- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2,40B GHz – optional 2,66B GHz / 2,80B GHz
- Intel® 845 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- **256 MB PC 2100 Single Channel DDR-SDRAM, 266 MHz**
- 80 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
  Aufpreis für 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM nur 151 €
- 64 MB Nvidia Geforce4 MX 420 Grafikkarte mit TV Out
  64 MB Nvidia Geforce4 Ti4200 Grafikkarte (DVI & TV Out) nur 116 €
- **DVD/CD-RW Combo-Laufwerk mit 16x DVD und 32x / 10x / 40x CD-RW Laufwerk**
- 16 bit Sound
- Harman Kardon Stereo Aktiv Lautsprecher
- Dell™ Tastatur, MS Intelli Maus, 3,5" Floppy, 6x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Microsoft® Works 6.0 (OEM), Norton Anti Virus 2002 OEM
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

999 € Systempreis ohne Monitor
Zusätzlich:
+ 50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

19" Monitor M991 nur 289 €
- mit 10 / 100 Netzwerkkarte: + 35 €
- mit separaten 16x DVD und 40x CD-RW Laufwerken: + 47 €
- mit 512 MB Dual Channel RDRAM: + 232 €

Finanzierung schon ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020 – D5102



Dell™ High-End PC Dimension™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2,40B GHz, 533 MHz
- Intel 850 Chipsatz mit 400 oder 533 MHz PSB
- **512 MB PC 800 Dual Channel RDRAM, 400 MHz**
- 120 GB** Ultra ATA-100 Festplatte, 7200 UpM
- **128 MB Nvidia Geforce4™ Ti4600 Grafikkarte (DVI & TV Out)**
- **DVD + RW Recorder**
- Turtle Beach Santa Cruz PCI Soundkarte
- Altec Lansing ADA 995 Dolby® Digital 5.1 Lautsprecher THX zertifiziert (200 Watt)
- Dell™ Multimedia Tastatur mit 15 Zusatztasten, MS Intelli Maus, 3,5" Floppy, 4x USB 2.0
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2], Norton Anti Virus 2002 OEM
- **Microsoft® Office XP SB (OEM)**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service
  Aufpreis für 3 Jahre Vor-Ort-Service nur 116 €

2.399 € Systempreis ohne Monitor
Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP Professional

20" TFT Display 2000FP nur 1.629 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2,66B GHz, 533 MHz PSB: + 348 €
- mit Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2,80B GHz, 533 MHz PSB: + 464 €

Finanzierung schon ab 78,88 € mtl./Laufzeit 36 Monate[1]

1020 – D92302

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten in Höhe von 75 €. Preisänderungen vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Monitor- und Displaypreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension™ Systems. Monitorabbildungen sind modellähnlich.
Dell™ Dimension™ Angebote ohne Monitor. Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC- und Notebook-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.
** Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.
[1] Effektiver Jahreszins nur 11,9 % (Laufzeit 36 Monate). Ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Eine Anzahlung ist nicht erforderlich. Bonität vorausgesetzt.
[2] Microsoft® Software wird in einer OEM-Version geliefert. Microsoft® OEM Software wird von Dell™ ab Werk vorinstalliert und optimiert. Zum Lieferumfang gehören eine Recovery CD für die Wiederherstellung der Software und eine Dell™ Treiber CD. Die Recovery CD kann nur auf Dell™ Systemen installiert werden. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online Version. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen).
Dell™, das Dell™ Logo, Dimension™ und Inspiron™ sind Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen der Intel® Corporation und ihrer Niederlassungen in den USA und in anderen Ländern. Trinitron® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation. Microsoft® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen.

Abbildungen können vom Angebot abweichen.

Top-Angebot des Monats:

Dell™ PC Dimension™ 2300

- Intel® Pentium® 4 Prozessor, 2A GHz, 400 MHz PSB
- 128 MB PC 133 SDRAM, 133 MHz
- 40 GB** Ultra ATA-100 Festplatte
- Intel Extreme Grafik mit bis zu 48 MB
- **Dell™ E771 17" Monitor 16" V.I.S.**
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- Harman Kardon Stereo Aktiv Lautsprecher
- V.90 Daten / Fax Modem
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²
- **Lexmark Z35 Farbdrucker**

999 €

+ 50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt [illegible] Office XP

Finan[illegible]ion ab 32,85 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

1020 – D0502

Lust auf den deutlich schnelleren Rechner? Dann schlägt jetzt Ihre Stunde. Denn endlich sind die neuen Intel® Pentium® 4 Prozessoren auf dem Markt. Ab sofort mit noch mehr Leistung: 2,66 GHz und 2,80 GHz schnell! Bei den aktuellen Dell™ Dimension™ PCs mit Intel® Pentium® 4 Prozessoren ist natürlich immer der optimale Chipsatz mit dabei, der aus Top-Prozessoren auch Top-Performance herauskitzelt. Dazu bietet Ihnen der größte Direktanbieter von Computern weltweit eine breite Auswahl an Ausstattungen. Wählen Sie etwa unter Grafikkarten der Spitzenklasse und Festplatten bis 120 GB**. Beim Dimension™ 2300 sind sogar Monitor, Lautsprecher und Farbdrucker im Preis inklusive. Ihren PC nach Maß können Sie jetzt sofort telefonisch bei Dell™ bestellen. Oder klicken Sie einfach www.dell.de an und profitieren Sie so zusätzlich vom Online Rabatt.

Dell™ Professional Notebook Inspiron™ 2650

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,70 GHz – **max. 2 GHz** Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,80 GHz nur 116 €
- 256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 512 MB
- **30 GB** EIDE Festplatte**
- **15" XGA TFT Display (1024 x 768)**
- **Nvidia Geforce2 Go, 16 MB DDR-RAM 4x AGP Grafik**
- **Fest eingebautes DVD / CD-RW Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD**
- 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **Internes 56K / V.90 Modem,** optional zusätzlich 10 / 100 Ethernet Netzwerk-Chip für nur 58 €
- Integrierter Soundchip, Touchpad
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 59 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁾, Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 OEM
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- 33 x 3,7 x 27 cm; 3,3 kg

1.999 €

Zusätzlich:
+ 50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- Aufpreis für 40 GB** EIDE Festplatte: + 116 €
- 15" SXGA+ TFT Display (1400 x 1050): + 58 €
- Nvidia Geforce2 Go, 32 MB DDR-RAM, 4x AGP Grafik: +58 €

Finanzierung schon ab 65,73 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

1020 – I0902

Dell™ Value Notebook Inspiron™ 4150

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,70 GHz – **max. 2 GHz** Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,90 GHz nur 232 €
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 20 GB** EIDE Festplatte
- 14,1" XGA TFT Display (1024 x 768)
- **ATi Mobility Radeon 7500, 16 MB DDR-RAM 4x AGP Grafik**
- 8x DVD-ROM Laufwerk (modular)
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip
- Internes 56K / V.90 Modem und 10 / 100 Ethernet Netzwerk-Chip
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁾, Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 OEM
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- 32 x 3,8 x 25 cm; 2,5 kg

6 austauschbare Designs

1.749 €

Zusätzlich:
+ 50 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW, 24x CD: + 232 €
- 14,1" SXGA+ (1400 x 1050) oder UXGA (1600 x 1200) TFT Display: + 87 €
- Schwarze Nylontragetasche: + 58 €

Finanzierung schon ab 57,51 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

1020 – I1502

Dell™ Multimedia Notebook Inspiron™ 8200

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,70 GHz – **max. 2 GHz** Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 1,90 GHz nur 232 €
- **256 MB PC 2100 DDR-SDRAM, max. 1024 MB**
- 30 GB** EIDE Festplatte
- **15" UXGA TFT Display (1600 x 1200)**
- **Nvidia Geforce4™ 440Go, 32 MB DDR-RAM 4x AGP Grafik**
- **Fest eingebautes DVD / CD-RW Combo-Laufwerk mit 8x DVD, 24x CD-RW (BurnProof), 24x CD**
- 3,5" Diskettenlaufwerk (modular)
- **Internes 56K / V.90 Modem und 10 / 100 Ethernet Netzwerk-Chip**
- TV-Ausgang, Infrarotschnittstelle, Soundchip, iEEE 1394 (FireWire) Schnittstelle
- Dualpointing mit Touchpad & Trackstick
- Intelligenter Lithium Ionen Akku mit 66 Wh, Netzteil
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD²⁾, Microsoft® Works 6.0, Norton Anti Virus 2002 OEM
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service
- 33 x 4,3 x 27 cm; 3,5 kg

2.199 €

Zusätzlich:
+ 100 € Rabatt bei Online-Bestellung
+ 100 € Rabatt bei Bestellung von Microsoft® Office XP

- 15" Ultrasharp™ UXGA TFT Display (1600 x 1200): + 29 €
- Microsoft® Windows® XP Professional (OEM) auf Recovery CD²⁾: + 105 €
- 40 GB** 5400 UpM High-Speed Festplatte: + 232 €

Finanzierung schon ab 72,31 € mtl./Laufzeit 36 Monate¹⁾

1020 – I3702

Markenqualität direkt vom weltweit größten Computer-Direktanbieter

Dell™ ist seit Jahren der größte Computer-Direktanbieter der Welt. Das direkte Geschäftsmodell bietet Ihnen viele Vorteile beim Kauf von Computer-Systemen:

Erstklassige Beratung:

Nach einer umfassenden Beratung bieten wir Ihnen maßgeschneiderte Lösungen, die Ihren persönlichen Bedürfnissen entsprechen. Auf Wunsch übernehmen wir auch gerne kundenspezifische Installationen und Konfigurationen.

Günstige Preise:

Durch Direktkauf sparen Sie zusätzliche Aufschläge. Und Sie nutzen unsere günstigen Einkaufspreise, die wir als einer der weltweit größten Abnehmer haben. Diese Preisvorteile geben wir direkt an Sie weiter!

Built-to-Order:

Jeder PC wird einzeln für Sie gefertigt. Je nach Einsatzzweck und Budget entscheiden Sie über Ausstattung und Konfiguration und erhalten stets die neueste Technologie!

Service und Support:

Auf Wunsch installieren wir Ihre Systeme vor Ort. Und auch nach dem Kauf sind wir für Sie da! Telefonischer Support, langjährige Garantie z.T. mit Vor-Ort-Service sind inklusive und geben Ihnen umfassende Sicherheit!

VALUE™ Schneller am Ziel dank E-Value™.
Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional für Mobile Computing

DARUM DELL™

Geschäftskunden: 0800/5 33 55 40 50 Privatkunden: 0800/5 33 55 40 33 www.dell.de

Per Fax: 0 180/5 22 44 01 – 0,12 €/Min. bundesweit Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr – bundesweit zum Nulltarif

Alles Gute zu 10 Jahren PC Games wünschen

Keine Party ohne die besten Freunde!

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims und alle entsprechenden Übersetzungen, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES_ ist eine Electronic Arts_-Marke.

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, SimCity, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.

© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NHL, National Hockey League, das NHL-Wappen und Stanley Cup sind eingetragene Marken der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Marken sowie Teamlogos und -Marken, die diesem Produkt sowie bildlich sind, sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen ohne vorheriges schriftliches Einverständnis von NHL Enterprises, L.P. nicht reproduziert werden.

© 2002 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Offiziell lizenziertes Produkt der National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Marken der NHLPA und werden unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Verwendet. © NHLPA. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS_ ist eine Electronic Arts_-Marke.

© 2002 Electronic Arts Inc. Need for Speed, EA GAMES, das EA GAMES-Logo und Electronic Arts und Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA GAMES_ ist eine Electronic Arts_-Marke. Black Box Games und die dazugehörigen Logos sind Marken von Black Box Games Ltd. Die Marke Lamborghini, Diablo S.O.V.T. Murciélago und alle damit in Zusammenhang stehenden Logos werden unter Lizenz von Lamborghini Arti/Marca S.p.A., Italien verwendet. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES_ ist eine Electronic Arts_-Marke. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Veröffentlicht von Electronic Arts Inc. Entwickelt von Electronic Arts Inc. Herr der Ringe: Die zwei Türme © 2002 New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. The Lord of the Rings and the characters, names and places therein, _The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises.

© 2002 Electronic Arts Inc. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken sind Eigentum ihren jeweiligen Besitzer.

© 2002 Electronic Arts Inc. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Offizielles FIFA-lizenziertes Produkt. © 1977 FIFA ® Hergestellt unter Lizenz von Electronic Arts Inc. Spielernamen und -darstellungen unter Lizenz der International Federation of Professional Footballers "FIFPro". Nationalmannschaften, Vereine und/oder Ligen verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle Marken und Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

ANNO 1503 © 2001, 2002 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH. All rights reserved.

© 2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. James Bond, 007, James Bond Gun und Ins Logos und alle weiteren mit James Bond in Verbindung stehenden © 1962-1999 Danjaq, LLC und United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun und Ins Logos und alle weiteren mit James Bond in Verbindung stehenden Marken TM Danjaq, LLC. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. ™ ©2002 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Electronic Arts, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. James Bond, 007, James Bond Gun und Ins Logos und alle weiteren mit James Bond in Verbindung stehenden.

© 2002 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, das EA SPORTS-Logo und Electronic Arts und Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. NBA und und die Bezeichnungen der einzelnen NBA-Mitgliedsteams, die auf oder in diesem Produkt verwendet werden, sind Marken, urheberrechtliche geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums von NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Mitgliedsteams und dürfen weder ganz noch auszugsweise ohne vorherige schriftliche Genehmigung von NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 2002 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. EA SPORTS™ und EA SPORTS BIG™ sind Electronic Arts™-Marken.

Eine Erfolgsstory

10 Jahre PC Games, das sind über 120 Ausgaben, über 20.000 Heftseiten und fast 3.000 Computerspiele. Eine Bilanz, die kein anderes Spiele-Magazin vorweisen kann. PC Games ist das traditionsreichste Spiele-Magazin Europas und blickt auf eine beispiellose Erfolgsstory zurück. Viele Zeitschriften-Projekte hat die Redaktion in den vergangenen Jahren kommen und gehen sehen. Das Geheimnis des PC-Games-Erfolges liegt auf der Hand: Neue Ideen haben wir schnell umgesetzt, Heftkonzeption und Layout ständig weiterentwickelt und die Bedürfnisse unserer Leser stets berücksichtigt. Außerdem hat sich PC Games von Beginn an als DER Innovations-Motor im Spiele-Zeitschriften-Markt hervorgetan. Was sich die Redaktion auch einfallen ließ, wenige Monate später war es in anderen Spiele-Magazinen zu finden. Das ist Bestätigung und Antrieb zugleich. Und es macht Spaß, immer wieder einen Tick besser zu werden. Der Blick zurück auf die Meilensteine und Highlights aus einer Dekade PC Games ist uns deshalb auch eine Verpflichtung für die nächsten zehn Jahre...

1992

2. September 1992: Die Erstausgabe der PC Games erblickt an deutschen Zeitschriften-Kiosken mit einer Druckauflage von fast 100.000 Exemplaren das Licht der Welt. Als erstes Spiele-Magazin führt PC Games die **Cover-Disk mit Spielesoftware** ein. Ab sofort dürfen PC-Spieler nicht mehr nur über PC-Spiele lesen, sondern auch gleich losspielen.

1993

Die neu eingeführten **„Extended Reviews"** zeigen schon früh, wie tiefgehend sich die Redaktion mit PC-Spielen beschäftigt. Mit dem innovativen Artikel-Aufbau inklusive **Extra- und Info-Kästen** können Technik und Spielverlauf vielschichtiger und lebendiger vorgestellt werden. Als erstes Spiele-Magazin bietet PC Games eine eigene **CD-ROM-Rubrik** und aufwendige **Sonderhefte** zu einzelnen Spiele-Genres wie Rollenspiele oder Adventures.

1994

Fundierte **Spieletipps** sind von Beginn an unverzichtbarer Bestandteil von PC Games. Erstmals werden sie auf perforierten Seiten **zum Heraustrennen** veröffentlicht. Dazu gibt's den praktischen **Tipps-&-Tricks-Sammelordner**. Auf der Cover-Disk bieten wir jetzt auch **Maps und Levels** für Vollpreis-Spiele an. Für Bastler führt PC Games eine feste **Hardware-Rubrik** ein. Die **PC-Games-Box** ist der erste **Spiele-Online-Dienst** mit über sechs Gigabyte Software zum Download.

1995

Die CD-ROM-Technologie ist nicht mehr aufzuhalten. Das riesige Datenvolumen kommt jetzt auch PC-Spielen zugute. Gab es bereits 1994 die **PC-Games-CD-ROM** für Abonnenten, ist PC Games ab sofort auch im Zeitschriftenhandel mit **Cover-CD** erhältlich. Neues Highlight auf der CD sind die eigens produzierten **Video-Reportagen** über neue Spiele und Entwickler-Besuche. Im Heft gibt es dazu das passende **CD-Inlay** zur Archivierung der Cover-CDs.

1996

Als erstes Spiele-Magazin eröffnet PC Games einen umfassenden **Internet-Auftritt** unter **www.pcgames.de**, mit Artikel-Archiv, Download-Sektion und dem beliebten PC-Games-Chat. Die Spiele-Hersteller veröffentlichen ein Top-Spiel nach dem anderen. Um der Hit-Dichte gerecht zu werden, finden die Leser herausragende Spiele im **PC-Games-Special**, den neuen **16-seitigen Sonderbeilagen**. Am Kiosk erscheint mit dem **PC-Games-Magazin** eine günstige Heftvariante ohne Datenträger.

1997

Immer mehr PC-Spiele bieten mit Multiplayer-Optionen via Internet ein ganz neues Spiel-Erlebnis. PC Games bringt das erste komplett übersetzte MMORPG **Meridian 59** nach Deutschland. Die Sonderbeilage **Hardware Xtra** wird später als Schwester-Zeitschrift **PC Games Hardware** ausgegliedert. Computer Bild bewertet die **PC-Games-CDs** in einem großen Vergleichstest von Zeitschriften-Datenträgern mit **„sehr gut"** – Testsieger.

1998

Noch mehr Demos, noch mehr Videos: PC Games erscheint mit **zwei Cover-CDs**. Praktisch ist das neue **Multicover**, das die beiden CDs in den Heftumschlag integriert. Im Heft gibt's dazu eine eigenes **CD-Booklet** mit allen Demo-Anleitungen. Die Spieletipps zum Herausnehmen bekommen ein **Fast-Finder-System** spendiert und lassen sich bequemer und übersichtlicher von A-Z abheften. Das erste **PC-Games-Testcenter** revolutioniert die Welt der Spiele-Tests.

1999

Das Konzept des PC-Spiele-Magazins mit Cover-CD ist so erfolgreich, dass ausländische Verlagshäuser die Idee lizenzieren. Als erste internationale Ausgabe erscheint **PC Games Polen**. Die Redaktion bleibt mit **Tastatur-Schablonen** und **Tipps & Tricks-Poster** weiter auf Innovationskurs. Fünf Jahre nach Einführung der Cover-CD setzt PC Games wieder auf neue Technologien. Da DVD-Laufwerke noch nicht sehr verbreitet sind, gibt es die **PC-Games-DVD** anfangs nur im Abonnement.

2000

Die **PC-Games-DVD** feiert im Abonnement-Bereich solch große Erfolge, dass sich die Redaktion entschließt, den Super-Datenträger auch im Zeitschriftenhandel anzubieten. Zukünftig können alle PC-Spieler in den Genuß von **Videos in TV-Qualität** und **4,7 Gigabyte Daten** und Spiele-Software. Die PC-Games-Homepage **www.pcgames.de** wird mit einem leistungsstarken Datenbank-System und neuem Design von Grund auf erneuert

2001

In einer monatelangen Konzeptphase mit Marktforschungs-Erhebungen in Fokusgruppen und etlichen Entwürfen entsteht das neue **PC-Games-Heft-Design**. Das neue Layout rückt die inzwischen **bildgewaltige Optik** von PC-Spielen mehr in den Mittelpunkt und macht Schluss mit Winz-Screenshots im 4:3-Briefmarkenformat. Im großen PC-Games-Testcenter finden die Leser jetzt mit **60 Performance-Tests** und über **20 einzeln bewerteten** Kriterien von Konkurrenz-Spielen noch mehr **Detail-Informationen**.

2002

Das Jahr des Doppelpacks: **CD- und DVD-Version** wird zusammengeführt. Die immer größer werdenden Datenmengen von Demos, Videos, Treibern und Patches finden jetzt auf **drei Datenträgern** Platz, die jeder PC Games beiliegen. Bislang nur sporadisch als Special im Heft wird der beliebte **PC-Games-Einkaufsführer** zur festen Rubrik. Nirgendwo sonst erhalten Leser einen so umfassenden Überblick über die besten PC-Spiele, aktuelle Add-ons und Spielesammlungen sowie die empfehlenswertesten Hardware-Komponenten.

1992/1993 Der Beginn einer wunderbaren Freundschaft

Die Highlights in PC Games:

- Im September 1992 hat PC Games am Kiosk Premiere
- Schon die Erstausgabe ist mit satten 100 Seiten prall gefüllt
- Auf der beiliegenden Diskette (720 KByte!) finden sich zwei (!) Vollversionen
- Einige Seiten, darunter Teile der Leserbriefe und die Tipps & Tricks-Rubrik müssen sich mit Schwarz-Weiss-Druck zufrieden geben
- Schon ein halbes Jahr nach der Erstausgabe, mit der Nummer 4/1993 avanciert PC Games zum meistverkauften PC Spielemagazin in Deutschland

Zahlen, Daten, Fakten

- Die Ausgaben 10/92 bis 12/93 umfassen zusammen 1.612 Seiten
- Auf insgesamt 15 Disketten finden 14 Demos und zwei Vollversionen Platz
- 289 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten
- Es werden erstmals mehr PC- als Amiga-Spiele verkauft; die Zeit der Homecomputer geht zu Ende

Die meistverkauften Spiele

INDIANA JONES 4 Erschien als eines der ersten Adventures auch auf CD-ROM mit Sprache.

1. **Indiana Jones 4** | Lucas Arts
2. **Der Patrizier** | Ascaron
3. **X-Wing** | Lucas Arts
4. **Comanche** | Novalogic
5. **Monkey Island 2** | Lucas Arts
6. **1869** | Max Design
7. **History Line 1914-1918** | Blue Byte
8. **Civilization** | Microprose
9. **Das Schwarze Auge** | Attic
10. **Lemmings 2** | DMA Design

Trends & Innovationen

Langsam aber sicher kommt die CD-ROM in Fahrt. Im Sinne des Wortes: Die ersten Doublespeed-Laufwerke ermöglichen flüssig abgespielte Videos in einer damals spektakulären Qualität. Viele Hersteller stürzen sich auf das neue Medium, vergessen aber bei ihren Multimedia-Experimenten oft den Spielspaß. Inca, Megarace und vor allem das umstrittene 7th Guest haben bis auf schöne Grafik nicht viel zu bieten.

Über den Tellerrand

Auch die Konsolenfraktion wagt erste Experimente mit den Silberscheiben: Dem überteuerten "Mega-CD" für Segas Kult-Daddelkiste Mega Drive soll allerdings kein Erfolg beschieden sein.

Kuriositäten

Das 1993 erschienene Strategiespiel Stronghold von SSI hat mit dem gleichnamigen Aufbau- Hit vom letzten Jahr ebenso wenig gemein wie das bereits in der ersten Ausgabe getestete Rollenspiel zum zweiten Teil des Herrn der Ringe mit dem kommenden Kinofilm.

High-End-Hardware

Wer die sensationelle Grafik von Strike Commander ruckelfrei genießen wollte, sollte schon einen 486er-Prozessor mit 50 oder gar 66 MHz sein eigen nennen. Absolute Höllenmaschinen konnten damals auf sage und schreibe 8 MByte Arbeitsspeicher, rund 200 MByte Festplattenplatz, ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Vesa-Local-Bus-Grafikkarte, Soundblaster 16 und 14-Zoll-Monitor zurückgreifen. Kostenpunkt: Etwa 4.500 Mark. Im Bild: Der T-Bird von ASI (später Fujitsu-Siemens), einer der ersten Spiele-PCs.

1994 Nur Wasser und CD

Die Highlights in PC Games:

- Die ersten Sonderhefte von PC Games beschäftigen sich mit Rollenspielen und Adventures
- Die Tipps-&-Tricks-Sektion wächst und wächst: Ausgabe 5/94 bringt satte 32 Seiten zum Heraustrennen und Sammeln
- Anfang 1994 geht die PC Games Mailbox an den Start
- Auch für Spieler wird die PC-Technik immer wichtiger; die Hardwaretests wachsen zu einer eigenen Rubrik
- Die ersten CD-ROMs von PC Games erscheinen noch als Extraausgaben mit Patches, Demos und Spieletools

Zahlen, Daten, Fakten

- Die erste PC-Games-CD-ROM enthält 20 Spiele-Demos, 28 Patches, 13 Shareware-Games und unzählige Tools. Über 400 MByte füllen die Silberscheibe.
- Die Ausgaben 1/94 bis 12/94 umfassen zusammen 1.884 Seiten.
- 258 Spiele unterzieht die Redaktion eines gründlichen Tests, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten

Die meistverkauften Spiele

REBEL ASSAULT Der erste von vielen „interaktiven Spielfimen" für das neue Medium CD-ROM.

1. **Rebel Assault** | Lucas Arts
2. **Day of the Tentacle** | Lucas Arts
3. **Anstoß** | Ascaron
4. **Battle Isle 2** | Blue Byte
5. **Sim City 2000** | Maxis
6. **TFX** | DID
7. **Sam & Max** | Lucas Arts
8. **Flight Simulator 5.0** | Microsoft
9. **Ultima 8** | Origin
10. **Strike Commander** | Origin

Die Top-3-Spiele 1994

1. Rebel Assault | Lucas Arts

Spielerisch war Lucas Arts' Star Wars-Weltraumshooter kaum gehaltvoller als die Moorhuhnjagd, die gerenderten Flüge über den Eisplaneten Hoth oder um einen riesigen Sternenzerstörer waren aber von einer noch nie da gewesenen Grafikqualiät. Für viele der Grund für ein CD-ROM-Laufwerk.

ERSTAUNLICH Die Grafik galt damals als „kinoreif".

2. System Shock | Looking Glass

Das Genre der Ego-Shooter ist noch feucht hinter den Ohren, da bereichern es die Entwickler von Looking Glass schon um Adventure- und Rollenspielelemente. Die Atmosphäre - allein auf einer Weltraumstation gegen einen Amok laufenden Computer - ist noch heute ungeschlagen.

MORD Leichenfunde verstärkten die Angst und Einsamkeit.

3. Magic Carpet | Bullfrog

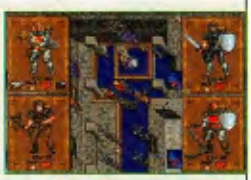
Mit Magic Carpet erwies sich Peter Molyneux einmal mehr als visionär. Die Mischung aus 3D-Actionspiel und Echtzeit-Strategie war ihrer Zeit um Jahre voraus. Allerdings konnte der Teppich-Shooter nur auf sündteuren Pentium-Systemen so richtig brillieren, denn die 3D-Grafik zeigte sich hardwarehungrig.

STEREOGRAFIK Der Packung lag sogar eine 3D-Brille bei.

Die Top-3-Spiele 1992/1993

1. Ultima 7, Origin | Electronic Arts

Der siebte Teil der Rollenspiellegende ist vielen Fans noch immer der liebste. Dabei gab es seinerzeit einige Kritik an den neu eingeführten Adventure-Elementen. Die fesselnde Geschichte, die starken Charaktere und vor allem die riesige Fantasywelt mit nahezu unbegrenzter Handlungsfreiheit adeln The Black Gate aber zum Klassiker.



FAN-PROJEKT Ein Patch läßt Ultima 7 auch auf modernen Rechnern laufen.

2. Alone in the Dark | Infogrames

Zocker-Angstschweiß gibt es nicht erst seit Resident Evil - schon 1993 sorgten Polygonzombies, Werwölfe und ein altes Gruselschloss im Action-Adventure Alone in the Dark für aufgestellte Nackenhaare. Für A New Nightmare belebten die Franzosen von Infogrames ihre Serie vor einem Jahr wieder - mit leider mäßigem Erfolg.

BUH! So wenige texturierte Polygone konnten einem damals Angst einflößen.

3. Strike Commander, Origin | Electronic Arts

Verspätungen haben in der Spieleindustrie Tradition: Chris Roberts' Flugsimulations-Ableger der Wing Commander Reihe sollte ursprünglich schon Ende 1991 erscheinen. Mit bombastischer Grafik, Hollywood-Story und actionreichen Missionen versöhnte Strike Commander die Wartenden dann wieder.

SHOP Als Söldner mussten sich PC-Piloten jede einzelne Rakete hart verdienen.

Trends & Innovationen

Ob BiFi, Kellog's, die Telekom, oder selbst das Bundesaußenministerium: Jeden Monat erscheinen neue Werbespiele. Die meist kostenlosen Programme sind oft von erstaunlich hoher Qualität. Das Adventure der Tabakmarke Samson etwa macht manchem Sierra-Abenteuer Konkurrenz.

Über den Tellerrand

Sonys Playstation 2 startet in Japan. Viele sehen die Zeit des PCs abgelaufen - so eine Grafik sei auf den MS-DOS-Geräten niemals möglich. In der Tat dauert es nur ein Jahr, bis die Konsole technisch schon wieder eingeholt ist.

Kuriositäten

Myst rühmt sich über 5,5 Millionen verkaufter Einheiten seit 1994. In den deutschen Verkaufscharts rangiert das berühmt-berüchtigte Render-Adventure allerdings all die Jahre auf bestenfalls mittleren Plätzen. Viele Exemplare wandern nur als Beilage zu CD-ROM-Laufwerken, Grafikkarten und selbst Druckern über die Ladentheken.

Sierras Spaßgarantie

Unglaublich aber wahr: Wer mit einem Sierra-Spiel keinen Spaß hatte, durfte es damals einfach umtauschen - das zumindest versprach eine Anzeigenkampagne des US-Publishers. Leider galt das Angebot nur bis Ende des Jahres und auch nur einmal pro Haushalt. Trotzdem würde sich so mancher heute noch so einen Service wünschen. Warum ist kein Hersteller mehr so von seinen Games überzeugt?

Die 10 besten Spiele aller Zeiten

1. Deus Ex

Ion Storm/Eidos Interactive, 2000

Es ist Rollenspiel, Adventure, Ego-Shooter, und interaktiver Roman in einem. Vor allem aber lässt Deus Ex PC-Abenteurern so viel Freiheit wie bis heute noch kein Konkurrent. Ob mit der Waffe in der Hand, als fingerfertiger Hacker oder Dieb auf leisen Sohlen: Nahezu jede Aufgabe lässt sich mit dem Cyber-Agenten JC Denton auf unzählige Arten lösen.

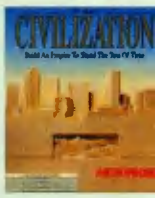
2. Command & Conquer

Westwood/Virgin Interactive, 1995

Es gibt wohl kein anderes Spiel, das die Branche wie die Fans so nachhaltig beeinflusst hat wie der erste Teil von Westwoods berühmter Command & Conquer-Serie. Echtzeit-Strategie avancierte Quasi über Nacht zum bis heute beliebtesten Genre. Ohne C&C kein Warcraft 3.

3. Civilization

Microprose/Microprose, 1991



Nicht weniger als die Menschheitsgeschichte will das Programm nachstellen, das Sid Meier vor über zehn Jahren zum Star-Designer krönte. Die Mischung aus Aufbau, Forschung, Erkundung und Eroberung ist bis heute unerreicht, jede Partie ein neues Abenteuer. Der kürzlich erschienene dritte Teil macht so viel Spaß wie eh und je.

4. Half-Life

Valve Software/Sierra 1998

Erinnern Sie sich noch, wie Ego-Shooter vor Half-Life aussahen? Stumpfsinniges Rumgerenne und Geballer auf immer wieder die gleichen Monster ließen das 3D-Action-Genre langsam ausbluten. Dann ließen die bis dahin völlig unbekannten Entwickler von Valve Software das oft missbrauchte Schlagwort vom interaktiven Film mit einem Mal wahr werden: Eine nervenzerfetzende Szene folgt auf die nächste - Skripts sei Dank!

5. Monkey Island 2

Lucas Arts/Lucas Arts, 1991

Wer noch nie eines der legendären Beleidigungs-Duelle ausgefochten, noch nie die wunderschöne Affeninsel erforscht, noch nie die knallharten Kopfnüsse geknackt hat, hat schlicht das beste Adventure aller Zeiten verpasst. Guybrushs zweites Abenteuer ist ohne Zweifel das beste.

6. Starcraft

Blizzard/Sierra, 1998

Der dramatische Kampf der Menschen, Protoss und Zerg war schon im Solomodus ein unvergessliches Erlebnis. Seine wahre Bestimmung fand Blizzards Echtzeit-Strategiehit aber im Battlenet, wo es erst von Warcraft 3 aus dem gleichen Hause vor kurzem übertrumpft wurde.

7. Baldur's Gate

Bioware/Interplay, 1997

Nach den Sternstunden Anfang der Neunziger war das Rollenspielgenre auf dem PC so gut wie ausgestorben - und dann kam Baldur's Gate. Das RPG-Erstlingswerk von Bioware läutete eine Renaissance der darbenden Gattung ein, die heute in Perlen wie Morrowind und Dungeon Siege gipfelt.

8. Diablo

Blizzard/Sierra, 1997

Hass oder Liebe – dazwischen gibt es nichts. Die einen verdammen das „stupide Totgeklicke" von Monsterhorden, die anderen lieben das Action-Rollenspiel wegen der süchtig machenden Hatz nach Schätzen, Waffen und Charakterpunkten.

9. Warcraft 3

Blizzard/Sierra, 2002

Besser geht's nimmer. Mit dem dritten Teil der famosen Saga um Orks und Menschen haben die Echtzeit-Meister von Blizzard das Genre an neue Ufer gebracht. Die Rollenspielelemente, die spannenden Wendungen und die perfekt ausbalancierten Parteien lassen sich kaum übertreffen.

10. Indiana Jones 4

Lucas Arts, 1992

Jahrelang hielten sich Gerüchte, dass Steven Spielberg die Story des Lucas-Arts-Adventures auf Zelluloid bannen wolle. Zurecht, denn die Geschichte um das versunkene Atlantis, die knackigen, aber stets logischen Puzzles, die unterschiedlichen Lösungswege mit den beiden sympathischen Hauptdarstellern, wären eines Kinofilms durchaus würdig.

1995 Jetzt neu: Ausnahmefehler

Die Highlights in PC Games:

- Seit der Ausgabe 1/95 erscheint PC Games auch in einer extra Variante mit CD-ROM. Die Diskettenversion ist vorerst weiterhin im Handel erhältlich.
- Das anfangs etwas spartanische Menüsystem wird Mitte des Jahres zur Multimedia-Show. Demobeschreibungen und Anleitungen im Heft ergänzen die CD.
- Der "Players Guide" - die Tipps und Tricks - wird noch einmal erweitert, Ausgabe für Ausgabe gibt es volle 18 Seiten.
- „Herrmann" und „Heinz" sind die Vorläufer der heutigen „Space Rat"-Comics

Zahlen, Daten, Fakten

- Mit über vier Millionen US-Dollar Produktionskosten ist Wing Commander 3: Das Herz des Tigers das bisher teuerste Spiel.
- Die Ausgaben 1/94 bis 12/94 umfassen zusammen 1.884 Seiten.
- 272 Spiele unterzieht die Redaktion eines gründlichen Tests, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten

Die meistverkauften Spiele

BMH Selbst Sportspiel-Muffel konnten sich der Faszination des Managers kaum erwehren.

1. **Bundesliga Manager Hattrick** | Software 2000
2. **Wing Commander 3** | Origin
3. **Hanse** | Ascaron
4. **Battle Isle 2** | Blue Byte
5. **Die Siedler** | Blue Byte
6. **Theme Park** | Bullfrog
7. **Bing!** | Reline
8. **Sim Tower** | Maxis
9. **Rebel Assault** | Lucas Arts
10. **Flight Unlimited** | Looking Glass

Trends & Innovationen

Windows 95 verspricht, endlich Schluss mit Config.sys und Autoexec.bat zu machen. Doch bis es mit dem viel gepriesenen "Plug & Play" so richtig klappt, sollen noch ein paar Jahre vergehen. Auch wenn Microsofts neues Betriebssystem den Spielern viel Arbeit abnimmt, entwickeln die meisten Spieleschmieden noch für MS-DOS. Erst im Laufe des nächsten Jahres verschiebt sich das Verhältnis.

Über den Tellerrand

Mancher Zocker tauscht die Maus gegen Würfel ein: Das Brettspiel des Jahres, Die Siedler von Catan, bricht alle Rekorde. Erst vier Jahre später soll das erfolgreiche Aufbauspiel dank der Cultures-Macher von Funatics seinen Weg auf PC-Monitore finden.

Kuriositäten

Blizzards Erstlingswerke überzeugen nicht restlos: Mit Black Hawk und Warcraft 1 kopieren die Kalifornier nur bewährte Ideen, nämlich das Jump&Run Flashback und den Echtzeit-Urvater Dune 2. Doch schon ein Jahr später soll Warcraft 2 die Charts stürmen.

Screenshot-Malkasten

Nicht erst seit Command & Conquer 3 schummeln Entwickler gerne mal bei Bildschirmfotos, um ihre kommenden Spiele besser aussehen zu lassen. Schon 1995 versprachen viele Screenshots mehr, als die betreffenden Programme später halten konnten. Westwood gehörte auch damals zu den größten "Künstlern". Auf den ersten veröffentlichten Bildern glänzten Lands of Lore 2 (siehe oben) und C&C 1 noch mit Super-VGA-Grafiken in Render-Qualiät.

1996 3Dfx ist fix wie nix

Die Highlights in PC Games:

- Kein Scherz: Am 1. April geht das Internetangebot von PC Games an den Start.
- Ab der 10/96 gibt es PC Games in einer Variante mit, in einer ohne CD sowie in einer mit Vollversion.
- Die Jubiläumsausgabe ist außerdem die erste mit zwei CD-ROMs.
- Extrabeilagen beleuchten kommende Highlights besonders intensiv. Den Anfang macht Conquest of the New World, es folgen Dungeon Keeper und Daggerfall.
- Mitte des Jahres bekommt PC Games eine Schwester: die PC Action.

Zahlen, Daten, Fakten

- Über 1,5 GByte Spieledemos, Tools und andere Programme finden sich zum Start auf der Internetseite www.pcgames.de
- Die Ausgaben 1/96 bis 12/96 umfassen zusammen 2.370 Seiten.
- 323 Spiele unterzieht die Redaktion eines gründlichen Tests, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele

C&C Über die Jahre mußte sich C&C 1 allerdings dem Erzrivalen Warcraft 2 geschlagen geben.

1. **Command & Conquer** | Westwood
2. **Warcraft 2** | Blizzard
3. **Civilization 2** | Microprose
4. **Die Siedler 2** | Blue Byte
5. **FIFA 96** | EA Sports
6. **Wing Commander 4** | Origin
7. **Rebel Assault 2** | Lucas Arts
8. **Caesar 2** | Impressions
9. **The Need for Speed** | Electronic Arts
10. **Eurofighter 2000** | DID

Die Top-3-Spiele 1996

1. Warcraft 2 | Blizzard

Warcraft 2 oder Command & Conquer - das war 1996 Geschmacksfrage. Blizzards Saga um Orks und Menschen erschien nur wenige Wochen nach dem "großen Bruder", überflügelte Westwoods Echtzeit-Strategiespiel aber bereits in vielen Punkten, etwa der Grafik oder dem Mehrspielermodus.

LANGER WEG Vergleichen Sie dieses Bild mit Warcraft 3.

2. Die Siedler 2 | Blue Byte

Der zweite gilt vielen Fans auch heute noch als bester Teil der Serie. Motivierende Kampagnen, Wegesystem, Wuselgrafik - im Gegensatz zum Vorgänger machte Die Siedler 2 auch langfristig Laune. So viele Neuerungen hat es in der Siedler-Geschichte bislang nicht wieder gegeben.

PUTZIG Schon vor sechs Jahren wurde fleissig gewuselt.

3. Grand Prix 2 | Microprose

Nur wenige Sportspiele zählen zu den Besten der Besten; Grand Prix 2 steht sicher an ihrer Spitze. Exzellente Fahrphysik, realistische Strecken und umfangreiche Tuningoptionen - Grand Prix 2 bot schon damals alles, was auch heute noch ein gutes Rennspiel auszeichnete.

FERNSEHREIF Die Wiederholungsfunktion liefert TV-Bilder.

Die Top-3-Spiele 1995

1. Command & Conquer | Westwood

Command & Conqueer gehört ohne Zweifel zu den einflussreichsten Computerspielen aller Zeiten. Vor 1995 tauchte „Echtzeit-Strategie" in keiner Lieblings-Liste auf, heute dominieren die Genrevettern zusammen mit den Ego-Shootern den PC-Markt. Vor allem die Präsentation (Videos!) war vom Feinsten.

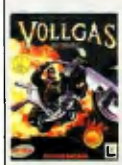
BASISBAU Vielen machte das das Aufbauen noch mehr Spaß als später das Erobern.

2. Wing Commander 3 | Origin

Wieder einmal gelingt Origin eine technische Pionierleistung: Der dritte und beste Teil der Weltraumoper setzt den Sternenkrieg mit SVGA-Grafik in Szene und glänzt mit spannenden Videosequenzen zwischen den Missionen. Wie immer natürlich nur auf High-End-PCs, erst mit einem Pentium flutscht es.

FEUER FREI Die Weltraumgefechte sind dank SVGA spektakulär wie nie zuvor.

3. Vollgas | Lucas Arts



Mit dem Biker-Abenteuer dreht die Adventure-Schmiede Lucas Arts so richtig auf. Das Vergnügen mag kürzer sein als gewohnt - Kenner brauchen kaum mehr als ein Wochenende bis der Abspann über den Schirm flimmert - doch die Story und die Comicgrafik sind absolut kinoreif. Wir warten auf den Nachfolger!

ROADMOVIE Vollgas gab sich erwachsener als andere Abenteuerspiele von Lucas Arts.

Trends & Innovationen

Das Internet wird langsam auch für Spieler interessant. Zwar sind die Kosten nach heutigen Maßstäben horrend, doch die ersten Online-Games locken eingefleischte Zocker - allen voran Ultima Online, das 1995 einen Betatest mit 3000 Teilnehmern startet. In PC Games-Berichten über die neue Welt finden sich Verhaltensregeln wie "Denken Sie an die anderen 50 Millionen User und verstopfen Sie die Transatlantik-Leitungen nicht zu lange!".

Über den Tellerrand

Segas Saturn-Konsole ist kein Erfolg beschieden. Auch Nintendos N64 kann die Vormachtstellung von Sonys Playstation nicht ernsthaft gefährden. Einmal mehr wird der PC auf Spielemessen als tot gehandelt - und einmal mehr irren sich die Propheten.

Kuriositäten

Mit ihrem kommenden 3D-Shooter haben die Programmierer bei id Software große Pläne: "Hunderte von Servern werden weltweit miteinander verbunden. Geht der Spieler durch eine Tür in einen neuen Raum, gelangt er quasi in ein anderes Land." Warum hat eigentlich bis heute niemand diese Idee verwirklicht?

Alles so schön bunt

Die ersten 3D-Grafikkarten sorgen für offene Münder: Solche Grafikpracht hatte man bislang noch nirgendwo gesehen. Allerdings müssen alle Programme aufwendig an jeden einzelnen der Grafikbeschleuniger angepasst werden. Über ein halbes Dutzend Firmen, von S3 über Matrox bis hin zu 3Dfx, rangeln um die Gunst der Entwickler. Erst im folgenden Jahr sollte Microsoft mit Direct3D einen allgemeinen Standard schaffen. Zu den ersten Spielen, die von der neuen Technik profitieren, gehören Tomb Raider und Mech Warrior 2.

Die 10 schönsten Spielewelten aller Zeiten

1. Britannia

Ultima-Reihe, Origin/Electronic Arts, seit 1979

Wohl kein Rollenspielreich wurde öfter bereist als das des Lord British. Nirgendwo anders gab es so viele lieb gewonnene Charaktere zu treffen, so viele wundersame Orte zu besuchen, so viel Handlungsfreiheit (Stichwort: Brotbacken). Umso trauriger, dass es nach neuneinhalb Episoden und vier Ablegern vor zwei Jahren auf immer Abschied nehmen hieß.

2. Das Gefängnis

Gothic, Piranha Bytes/ Egmont Interactive, 2001

Im Freiluft-Knast von Gothic ist einiges los: Die Bewohner der drei Lager gehen ihrer Arbeit nach, wanken abends in die Kneipe oder zum Konzert von In Extremo und sind auch ansonsten aufgeweckte Burschen: Wer etwa beim Klauen erwischt wird, muss sich auf eine haarige Verfolgungsjagd gefasst machen.

3. Liberty City

GTA 3, Rockstar Studios/ Take 2, 2002

Autos klauen, Passanten vermöbeln, eine Schießerei mit der Polizei - so hemmungslos wie in Liberty City kann man seine fiesen Seiten in keiner anderen Spielestadt ausleben. Die Gangster-Metropole ist ein gigantischer Spielplatz für Feierabend-Rowdies mit Galgenhumor.

4. Morrowind

Morrowind, Bethesda Softworks/Ubi Soft, 2002

Mehr geht nicht: Das Fantasy-Reich von Morrowind ist unendlich groß. Theoretisch zumindest, denn natürlich haben die Leveldesigner nur einen begrenzten, wenn auch gigantisch großen und vor allen Dingen wunderschönen Teil mit Leben gefüllt. Den "Rest" erschaffen Hunderte von kreativen Fans per Editor.

5. Eden

Black & White, Lionhead Studios/Electronic Arts, 2001

Paradiesisch geht es ja nicht gerade zu in Peter Molyneux' Vision vom Garten Eden. Da zertrampeln Riesenkühe die Hütten der ängstlichen Eingeborenen, putzige Affen werden von körperlosen Händen auf offener Straße vermöbelt. Aber wo sonst steht eine ganze Welt zum Experimentieren bereit, in der man Gott spielen kann?

6. Post-Apokalypse

Fallout-Reihe, Black Isle Studios/Interplay, seit 1997

Dass sogar ein Nuklearkrieg ganz witzig sein kann - oder besser: das, was danach übrig bleibt - beweist der makabere Humor der Fallout-Reihe. An der verstrahlten US-Westküste tummeln sich allerhand schräge, aber liebenswerte Gestalten, etwa die suizidgefährdeten Super-Mutanten.

7. Sigil

Planescape: Torment, Black Isle Studios/Interplay, 1997

Den Preis für die fantasievollste Spielwelt haben sich die Schöpfer des AD&D-Ablegers Planescape redlich verdient; sei es mit der lebenden Gasse, die ein "Kind" zur Welt bringt, wegen den morbiden Staubmenschen oder durch die Gesellschaft der Empfindungen.

8. Tiberium-Erde

Command & Conquer-Reihe, Westwood/Virgin Interactive, seit 1995

Seine Faszination zieht der C&C-Kosmos weniger aus der Mischung aus Science-Fiction-Kriegsspielzeug und dem bekannten Schauplatz Erde als mehr aus den überdrehten Helden und Bösewichtern, allen voran Kane.

9. Adelpha

Outcast, Appeal/ Infogrames, 1999

Exotische Pflanzen, wundersame Tiere, fremdartige Ureinwohner mit einer faszinierenden, eigenen Sprache - wer als Spezialagent Cutter Slade den fernen Planeten Adelpha betritt, erlebt ein Action-Abenteuer wie vom sprichwörtlichen anderen Stern.

10. Lost Heaven

Mafia, Illusion Softworks/Take 2, 2002

Von den Nadelstreifenanzügen über die chromglänzenden Oldtimer bis hin zu den Emailleschildern der Gemischtwarenhändler haben die Mafia-Macher mit Lost Haven eine absolut stilechte Stadt im Look der 20er-Jahre geschaffen.

1997

Es wird echt Zeit für Echtzeit

Die Highlights in PC Games:

- Ab Heft Nummer 1 erscheint PC Games im Multicover. Der neue Einband schützt die CD noch besser und gibt stabilen Halt.
- Die veränderte Hardwarewelt macht eine Überarbeitung des Wertungskastens nötig. Einträge wie 3D-Kartenunterstützung, AMD-Prozessoren und Mehrspielermodi ergänzen das Zeugnis.
- Noch mehr Hardware: 1997 startet PC Games die Sonder-Beilage "Hardware Xtra" aus der später das Schwester-Magazin PC Games Hardware hervorgeht.

Zahlen, Daten, Fakten

- Auf der US-Spielemesse E3 werden über 1.500 Neuheiten vorgestellt, die Wichtigsten präsentiert PC Games auf 50 Seiten
- Die Ausgaben 1/97 bis 12/97 umfassen zusammen 2.568 Seiten.
- 335 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele

C&C 2 Zwei Jahre nach dem Tiberiumkonflikt erobert der zweite Part die Hitparade.

1. **C&C 2: Alarmstufe Rot** | Westwood
2. **Grand Prix 2** | Microprose
3. **Diablo** | Blizzard
4. **Die Siedler 2** | Blue Byte
5. **Power F1** | Psygnosis
6. **Need for Speed 2** | Electronic Arts
7. **Z** | Bitmap Brothers
8. **Bundesliga Manager 97** | Software 2000
9. **X-Wing vs. Tie Figher** | Lucas Arts
10. **Earth 2140** | Topware

Trends & Innovationen

Im Echtzeit-Strategie-Genre sind die Thronfolgekämpfe in vollem Gange. Mit Total Annihilation, Dark Reign und Akte Europa erscheinen beinahe gleichzeitig drei Spitzenkandidaten, doch keiner kann sich so recht durchsetzen. Erst Age of Empires Ende des Jahres kann an die Popularität von C&C anknüpfen.

Kuriositäten

Anlässlich des fünfjährigen Bestehens von PC Games orakelte Rainer Rosshirt: „Wenn die Entwicklung so weiter geht, wird die Ausgabe 10/02 948,64 Seiten haben, auf einer der DVDs befindet sich ein Demo von Wing Commander VII, die Minimalvoraussetzung für das Menü ist ein Pentium 2 mit mindestens 64 MB (Wing Commander VII wird darauf nicht laufen - es benötigt 128 MB und eine Grafikkarte, die erst in vier Jahren erfunden wird, aber das ist eine andere Geschichte)." Tut uns leid, Rossi, aber knapp daneben ist auch vorbei.

Goldrausch in Dallas

Nicht Half-Life ist der am meisten erwartete Ego-Shooter 1997, nein - Daikatana! Kein Wunder, steckt hinter der vermuteten Action-Revolution doch Branchenstar John Romero, der das Genre bei id Software mitbestimmt hat. Publisher Eidos lässt sich dessen neue Firma Ion Storm Einiges kosten. So ziehen die Programmierer in ein wahrlich palastartiges Bürogebäude im Herzen von Dallas, das sie quasi als erste Amtshandlung mit 19 sündteuren, eigens ersteigerten, antiken Spielautomaten füllen. Kein Wunder, dass Daikatana erst mit riesiger Verspätung drei Jahre später fertig wird. Lang nach Half-Life.

1998

Der Tiberium-Hype beginnt

Die Highlights in PC Games:

- Zur 1/98 wird der Tipps-Teil einmal mehr ausgebaut: Jetzt sind es schon 48 Seiten.
- Ab 5/98 erscheint PC Games regelmäßig mit zwei CDs.
- In derselben Ausgabe hat das berühmte PC Games Testcenter Premiere. Es wird später um eine Motivationskurve und das Hardwarelabor erweitert.
- In der Rubrik Feedback bewerten PC Games-Leser ihre Lieblingsspiele neu

Zahlen, Daten, Fakten

- Satte 26 Demos enthalten die CDs zur Ausgabe 8/1998 - so viele gab es seither nie wieder
- Die Ausgaben 1/98 bis 12/98 umfassen zusammen 3066 Seiten.
- 301 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele

ANNO 1602 Eines der wenigen Spiele, die auch „Otto-Normalverbraucher" erreichen können.

1. **Anno 1602** | Max Design
2. **Age of Empires** | Ensemble Studios
3. **Tomb Raider 2** | Core Design
4. **Starcraft** | Blizzard
5. **FIFA 98** | EA Sports
6. **Riven** | Cyan
7. **Wing Commander Prophecy** | Origin
8. **Flight Simulator 98** | Microsoft
9. **Jedi Knight** | Lucas Arts
10. **Lands of Lore 2** | Westwood

Die Top-3-Spiele 1998

1. Half-Life | Valve Software

Half-Life nutzt seine hervorragende Engine nicht nur für schweißtreibende Schusswechsel sondern auch dazu, dass sich der Spieler als Hauptcharakter in einem kinoreifen Actionfilm fühlen kann. Geskriptete Ereignisse sorgten für eine spannend erzählte Story und Schockeffekte.

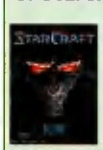
ALIEN Außerirdische wollen Freeman an den Kragen.

2. Anno 1602 | Max Design

Anno schafft etwas ganz Besonderes: Das Aufbau-Strategiespiel zieht sowohl Gelegenheitshändler als auch eingefleischte Hobby-Kaufmänner in seinen Bann. Dank der Missions-CD und den vielen Extraszenarien macht Anno auch nach einem Jahr noch einen Heidenspaß.

HOFFNUNG Der Nachfolger soll demnächst erscheinen.

3. Starcraft | Blizzard



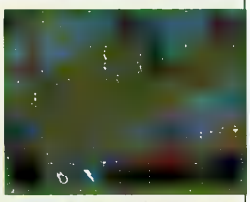
Der Solofeldzug des Echtzeit-Strategiespiels ist ein wahres Gedicht, das vor allem von seiner in Videos wunderschön erzählten Geschichte lebt. Und für viele Veteranen hat erst Warcraft 3 aus dem gleichen Hause Starcraft im Battlenet-Mehrspielermodus übertroffen.

MASSENAUFLAUF Im Battlenet gibt es Massenschlachten.

Die Top-3-Spiele 1997

1. Diablo | Blizzard

Der Suchteffekt, den Blizzards Action-Rollenspiel erzeugt, ist beinahe schon ein Fall fürs Gesundheitsministerium. Monstermeucheln, Schätzerauben, Charakterpäppeln in einem atemberaubenden Tempo, dazu der Mehrspielermodus via Battlenet, der noch nach Jahren zur ein oder andern Partie einlädt.



LANGER WEG Vergleichen Sie dieses Bild mit Warcraft 3.

2. Tomb Raider | Core Design

Beim Medien-Hype um Lara Croft geht oft unter, dass ihr erstes PC-Abenteuer spielerisch wie technisch auf ganzer Linie überzeugt hat. In Tomb Raider verschmolzen Geschicklichkeitsprüfungen, Schießereien und kleine Rätseln mit der der unnachahmlichen Indiana Jones-Atmosphäre.

HUPFDOLL PC-Abenteurer kennen Miss Croft am besten von hinten.

3. Dungeon Keeper | Bullfrog

Peter Molyneux ist es zu verdanken, dass die PC-Spielelandschaft nicht nur von strahlenden Helden bewohnt wird. Denn um in dem Aufbau-Strategie-Rollenspiel-Mix ein siegreicher Kerkermeister zu werden, musste man hin und wieder schon zu etwas unfairen Mitteln greifen.

FOLTERKAMMER In Sachen „Schwarzer Humor pro Pixel" ist Dungeon Keeper ungeschlagen.

Trends & Innovationen

Der Trend zur 3D-Grafik treibt ein paar unschöne Blüten. Die meisten Versuche, die dritte Dimension in Echtzeit-Strategiespiele einzubringen, scheitern an der Kamerasteuerung; Hobby-Generäle verlieren auf den virtuellen Schlachtfeldern den Überblick. Auf der anderen Seite ermöglichen die neuen Techniken frische Spielkonzepte wie das des Action-Strategie-Mix' Battlefront, dem aber leider der verdiente Erfolg verwehrt bleibt.

Über den Tellerrand

Eine Jagdsimulation namens Deer Hunter löst in den USA einen Spieleboom von Moorhuhn-Ausmaßen aus. Das Pirsch-Programm ist zwar spielerisch genauso anspruchsvoll wie der deutsche Shooter, trifft aber offenbar den Massengeschmack und ist günstig zu haben.

Kuriositäten

Steve Jackson von Lionhead beginnt Anfang des Jahres das monatliche Tagebuch über Black & White. Es soll 41 (!) Folgen dauern, bis das Götterspiel endlich erscheint. Auf über 50 Seiten können die Leser von PC Games die Entstehung hautnah mit verfolgen.

Die 10 **peinlichsten Spielepannen** aller Zeiten

1. Daikatana

Ion Storm/Eidos Interactive, 2000

Zugegeben: Schlecht ist Daikatana nicht. Doch das Prestigeprojekt von Designer-Starlet John Romero und seiner neu gegründeten Firma Ion Storm verschlang Unsummen in der Entwicklung, die es nie und nimmer einspielen konnte. Was nach vier Jahren schließlich in den Händlerregalen landete war zu spät, zu wenig, zu teuer.

2. Bundesliga Manager 97

Software 2000, 1996

Einen kleinen Skandal löste 1996 der Bundesliga Manager 97 aus. Der vierte Teil der beliebten Serie entpuppte sich als völlig unfertig und von Fehlern durchsetzt. Hersteller Software 2000 versuchte mit einer Geschichte von einer "vertauschten CD im Presswerk" die Wogen zu glätten, aber ihren Spitzenplatz bei den Fans hatte die Reihe seitdem verloren.

3. Outpost

Dynamix/Sierra, 1994

Schon lange vor dem Paradebeispiel Black & White gab es Hypes in der Spielebranche, einer der größten Mitte der 90er war Sierras Weltraumstrategiespiel Outpost. Umso größer war die Enttäuschung, als viele der angekündigten Features in der Verkaufsversion schlicht fehlten und der "Rest" sich als langweilige Zahlenschieberei entpuppte.

4. Ultima Online 2

Origin/Electronic Arts, nie erschienen

Origin kann sich vieler Pioniertaten rühmen, darunter auch mit Ultima Online vor rund fünf Jahren Internet-Rollenspiele salonfähig gemacht zu haben. Die erstarkende Konkurrenz von Everquest & Co. sollte ein vor allem technisch sensationeller Nachfolger wieder einholen. Doch kurz vor Beginn der Betatests stampfte Origin-Mutter Electronic Arts das Projekt einfach ein.

5. Elite 2

David Braben/ Gametek, 1993

Bereits 1984 begann David Braben mit den Arbeiten an einem Nachfolger zu seinem Welthit Elite, der nicht nur für I-War 2, X und Privateer Vorlage war. Nach einigen Pausen sollte es dann knapp zehn Jahre später so weit sein, doch der längst außer Mode gekommene Spielablauf und die veraltete Technik vergraulten selbst die härtesten Fans.

6. Baldur's Gate

Bioware/Interplay, 1997

Nanu? In den Top 10 der besten Spiele aller Zeiten aber auch bei den größten Flops? Ja, denn so spannend die Rollenspiel-Abenteuer an der Schwertküste auch waren, so verunglückt war die Sprachausgabe. Sächselnde Zwerge tummelten sich neben Elfenmagiern aus Oberbayern - Atmosphäre ade.

7. Battlecruiser 3000 AD

3000 AD/Take 2, 1996

In satten zehn Jahren hatten es die Entwickler von Battlecruiser 3000 AD nicht geschafft, ihre Weltraum-Oper fertig zu stellen. Bis Publisher Take 2 schließlich die Geduld verlor und das unfertige Programm auf den Markt warf. Seither werkelt das Designteam an diversen Fortsetzungen, die nach wie vor niemanden vom Hocker reißen.

8. Trespasser

Dreamworks/ Electronic Arts, 1998

Was bei Dreamworks Version des Jurassic Park alles schief gelaufen ist, hätte gut für drei Spiele gereicht. Angefangen damit, dass es nie ein richtiges Spielkonzept gab über die zwar wegweisende aber völlig unrealistische Physikengine bis hin zu den strohdoofen Dinos und der 3D-Grafik ohne 3D-Kartenunterstützung. Trespasser war mehr ein Experiment als ein Spiel.

9. VFX1

Forte Technologies, 1994

Auf dem Höhepunkt des Virtual-Reality-Hypes Mitte der 90er erschien der VFX1 als einer der ersten spieletauglichen Cyberhelme. Schade, dass sich diese wunderbaren Spielzeuge bis heute nicht durchsetzen konnten.

10. 3Dfx

3Dfx, 1994 bis 2000

In ihren Anfangsjahren dominierten die quirligen Kalifornier den erstarkenden 3D-Kartenmarkt, doch die Vorreiterrolle war nach zahlreichen Fehlentscheidungen schon Ende der Neunziger wieder verspielt - schließlich kaufte der lange Zeit ärgste Konkurrent Nvidia die Voodoo-Pioniere.

1999 Das verflixte siebte Jahr?

Die Highlights in PC Games:

- 100 Fakten zu Command & Conquer 3 lautet das Titelthema der 9/99 - da bleiben keine Fragen offen.
- Eine Monat später gibt es den Megatest des Echtzeit-Hits: 13 Seiten plus 10 weitere mit einer Komplettlösung.
- Zur 12/99 bekommt PC Games ein komplettes Face-Lifting. Das Layout, das sich gut sieben Jahre bewährt hat, wird einer Frischzellenkur unterzogen, der Einkaufsführer feiert Premiere.
- Neben der Variante mit zwei CD-ROMs wird PC Games mit DVD im Abo angeboten.

Zahlen, Daten, Fakten

- Innerhalb nur eines Tages verkauft C&C 3 100.000 Einheiten, nach fünf Tagen hat es mit 200.000 Platinstatus. Rekord!
- Die Ausgaben 1/99 bis 12/99 umfassen zusammen 2.912 Seiten.
- 288 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele

C&C 3 Westwood gelingt das Unmögliche: Tiberian Sund erfüllt die meisten der hohen Erwartungen.

1. **Command & Conquer 3** | Westwood
2. **Age of Empires 2** | Ensemble Studios
3. **Die Siedler 3** | Blue Byte
4. **Sim City 3000** | Maxis
5. **Rollercoaster Tycoon** | Chris Sawyer
6. **Tomb Raider 4** | Core Design
7. **FIFA 2000** | EA Sports
8. **Baldur's Gate** | Bioware
9. **Need for Speed 4** | Electronic Arts
10. **Civilization: Call to Power** | Activision

Trends & Innovationen

Die Onlinetauschbörse Napster sorgt dafür, dass selbst Oma Müller von nebenan weiß, dass man in MP3-Dateien ganz prima die schönsten Heimatmelodien packen kann. Die Musikindustrie rotiert, während die Mehrheit (raub-)kopiert. Bis heute floriert der meist illegale Datentausch zum Leidwesen der Industrie. Selbst Kinofilme und Computerspiele sind nicht mehr sicher.

Über den Tellerrand

Sega kann sein Dreamcast in den USA in den ersten beiden Wochen 500.000 Mal absetzen. Trotzdem wird die Konsole für die japanischen Videospielveteranen ein Reinfall. Zwei Jahre später gibt Sega den Dreamcast auf und konzentriert sich von da an ganz auf Spiele.

Kuriositäten

„Hätten's vielleicht gern noch an PC dazu?" Nachdem Aldi mit einem Billig-PC einen gigantischen Verkaufserfolg landet - die Geräte sind binnen weniger Stunden ausverkauft - versuchen sich zahlreiche weitere Discounter und Märkte im Hardware-Business. So steht bei Tchibo bald der Multimedia-Computer neben röstfrischem Kaffee.

Der Gegenschlag

Wer hätte gedacht, dass es ein paar Hobby-Entwickler mit millionenschweren Studios wie Valve Software oder 3D Realms aufnehmen können? Die Macher von Counter-Strike wohl am allerwenigsten, als sie eine erste Vorab-Version ihrer Mod für Half-Life im Juni 1999 ins Internet stellten. Was folgte, ist bekannt: Binnen zwei Jahren wurde das Fanprojekt zum populärsten Mehrspieler-Shooter weltweit und schließlich sogar zum Vollpreisprodukt geadelt.

2000 Moorhuhn im Millennium

Die Highlights in PC Games:

- Das Mini-Testcenter klärt übersichtlich die wichtigsten Fragen.
- In einem Wettbewerb bewertet Peter Molyneux (Black & White) Spielideen von PC Games-Lesern.
- Die Pixelpracht trägt den immer fantastischeren Spielegrafiken Rechnung: Die schönsten Screenshots werden im Großformat präsentiert.
- Seit Oktober bringt das Schwester-Magazin PC Games Hardware noch mehr Infos rund um PC-Technik.

Zahlen, Daten, Fakten

- Über 100 Stellen in deutschen Spiele-Unternehmen will PC Games mit einer großen Jobbörse im Herbst 2000 vermitteln.
- Die Ausgaben 1/00 bis 12/00 umfassen zusammen 2776 Seiten.
- 241 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele

AOE 2 Der historisch akkurate Echtzeit-Hit festigt Microsofts Ruf als Top-Spieleproduzent.

1. **Age of Empires 2** | Ensemble Studios
2. **Die Sims** | Maxis
3. **Die Original Moorhuhnjagd** | Phenomedia
4. **Diablo 2** | Blizzard
5. **Anstoß 3** | Ascaron
6. **Sudden Strike** | CDV
7. **Tomb Raider 4** | Core Design
8. **F1 2000** | EA Sports
9. **Grand Prix 3** | Microprose
10. **Pharao** | Impresssions

Die Top-3-Spiele 2000

1. Deus Ex | Ion Storm

Rollenspiel, Ego-Shooter, Action-Adventure – Warren Spectors Meisterwerk lässt sich so recht in keine Schublade stopfen. Die Handlungsfreiheit, die Sie in der Haut von Bond-Verschnitt JC Denton genießen, sucht ihresgleichen. Fast jedes Rätsel lässt sich auf mehrere Arten lösen.

TERMINATOR Cyborg-Cop Denton ist genauso cool.

2. Die Sims | Maxis

Niemand wollte so richtig an den Erfolg von Will Wrights Seifenoper-Simulator glauben. „Tolles Spiel – aber viel zu abgedreht", lautete vielerorts das Urteil. Falsch gedacht! Die Sims avancierten mit weit über sechs Millionen Exemplaren zum bislang meistverkauften PC Spiel überhaupt.

TAMAGOTCHI Wer die Sims kennen lernt, wird sie lieben.

3. Ultima 9 | Origin

Der letzte Teil der berühmten Rollenspielreihe musste viel Kritik einstecken: Ein Action-Adventure sei es, kein Rollenspiel mehr. Die Grafik viel zu lahm, durch viele Bugs sowieso unspielbar. Wer sich aber auf Ultima 9 einlässt, wird mit einer der glaubwürdigsten und fesselndsten Computerwelten belohnt.

STARK In der Welt von Ultima: Ascension ist viel los.

Die Top-3-Spiele 1999

1. Age of Empires 2 | Ensemble Studios

Bis heute schafft es kein Echtzeit-Strategiespiel das Flair des Mittelalters so schön einzufangen wie Ensemble Studios' Meisterwerk, sei es mit der detaillierten Grafik, den realistischen Truppen oder Gebäuden. Man darf gespannt sein, ob dem Nachfolger Age of Mythology das Kunststück erneut gelingt.

BELAGERUNG Solche Burgen sind nicht nur hübsch sondern auch standfest.

2. Outcast | Appeal

Kaum eine Welt haben ihre Schöpfer mit so viel Fantasie und Liebe zum Detail geschaffen wie Adelpha, den außerirdischen Schauplatz von Outcast. Schade nur, dass auf damals handelsüblichen Rechnern die zugegebenermaßen tolle Voxelgrafik nur im Tempo einer Diashow zur Mitarbeit zu bewegen war.

AUSSERIRDISCH Landschaft und Kreaturen wie von einer anderen Welt.

3. Baldur's Gate | Bioware

Vor Baldur's Gate waren Rollenspiele totgesagt. Nach Baldur's Gate ... Dungeon Siege, Morrowind und Neverwinter Nights sind nur die neuesten der vielen RPGs, denen Bioware vor drei Jahren den Weg ebnete. Mit etwas Glück gibt es so eine Initialzündung vielleicht auch bald bei Adventures.

PORTRAIT Eine der Stärken ist das ausgefeilte AD&D-Charaktersystem.

Trends & Innovationen

Heavy Metal F.A.K.K. 2, Kiss Psycho Circus, Deus Ex, American McGee's Alice, Star Trek Voyager: Elite Force - 2000 erscheinen so viele Spiele wie nie zuvor mit fremder Grafik-Engine. Dabei findet die Unreal-Technologie beinahe genauso oft Verwendung wie die Grafiktechnik aus dem Hause id Software. Mittlerweile hat die neueste Version der UT-Engine wohl das Rennen gemacht, aber schon nächstes Jahr kann sich das wieder ändern.

Über den Tellerrand

Shenmue für Dreamcast ist mit 60 Millionen Dollar Kosten das teuerste Videospiel aller Zeiten, Sonys Playstation 2 erscheint, Microsoft will mit der Xbox mit mischen - der lachende dritte ist der gute, alte Spiele-PC, der die Konsolenkonkurrenz in Sachen Technik und Vielseitigkeit mal wieder aussticht.

Kuriositäten

Hilfe, die Welt geht unter! Der ominöse "Y2K"-Bug lässt an 31.12.1999 angeblich alle Rechner abstürzen, Katastrophen werden heraufbeschworen. Passiert ist - zum Glück - fast nichts. Die betroffenen Spiele lassen sich an einer Hand abzählen. Populär ist davon nur Worms Armageddon.

Das hat noch kein Computerspiel geschafft: Das Moorhuhn ziert die Titelseite der Bild-Zeitung. Angeblich sorgt das Federvieh für Produktionsausfälle im sechsstelligen DM-Bereich, weil alle Welt nur noch auf die Moorhuhnjagd geht. Kein Büro, in dem nicht irgendwann ein neuer Rekord aufgestellt wird, überall krachen die Schrotflinten und fliegen die Federn. Otto-Normal-Zocker lassen die ganze Aufregung und die nicht lange auf sich warten lassenden Nachahmer einfach links liegen.

Die 10 coolsten Spielehelden und Bösewichter aller Zeiten

1. Duke Nukem

3D Realms/Apogee, seit 1991

Hail to the king, baby! Die Muskelmasse läßt van Damme alt aussehen, die Sonnenbrille schimmert cooler als beim Terminator und die Sprüche stellen selbst Rambo in den Schatten.

2. Guybrush Threepwood

Monkey Island-Reihe, Lucas Arts/Lucas Arts, seit 1990

So sehr das Pech den sympathischen Möchtegern-Piraten auch verfolgen mag - irgendwie fällt er doch jedes Mal wieder auf die Füße.

3. Kane

Command & Conquer-Reihe, Westwood/Virgin Interactive, seit 1995

Ist Kane nun Held oder ein Bösewicht? Sicher, die "Guten" im C&C-Universum stehen eigentlich auf der anderen Seite, doch der Glatzkopf spielt seine Rolle so übertrieben fies, dass man ihn einfach gern haben muss.

4. Horny

Dungeon Keeper-Reihe, Bullfrog/Electronic Arts, seit 1997

Der rot geschuppte Sensenmann hört eigentlich auf den Namen Horned Reaper und schmückte nicht nur die Verpackung von Peter Molyneux' Aufbau-Strategiespiel Dungeon Keeper, sondern war auch einer der mächtigsten Verbündeten, die Hobby-Kerkermeister in den Verliesen finden konnten.

5. Ben

Vollgas, Lucas Arts/Lucas Arts, 1995

Dass unter der rauen Schale des Bikers Ben doch ein liebenswerter und hilfsbereiter Kerl steckt, davon konnten sich Adventure-Freunde 1995 im Zeichentrick-Abenteuer Full Throttle überzeugen. Nächstes Jahr soll es endlich ein Wiedersehen mit Ben und seiner Bande Polecats geben.

6. Larry Laffer

Leisure Suit Larry-Reihe, Sierra/Sierra, seit 1987

Halbglatze, Polyesteranzug im Travolta-Look, Goldkettchen und schmierige Abschlepp-Sprüche - Larry ist der geborene Verlierer. Aber niemand versagt so witzig wie Al Lowes berüchtigter Adventure-Held.

7. Diablo

Diablo-Reihe, Blizzard/Sierra, seit 1997

Sitz! Platz! Braver Dämon! Ich geh' auch gleich wieder. Auf der Rangliste der fiesesten Obermotze rangiert Diablo ganz weit oben.

8. Le Chuck

Monkey Island-Reihe, Lucas Arts/ Lucas Arts, seit 1990

Guybrushs ewiger Erzfeind, der Geisterpirat Le Chuck, bringt den Nachwuchsfreibeuter immer wieder in die Bredouille.

9. Groove Champion und Taurus

Interstate 76, Activision/Activision, 1997

Das kantige Duo aus dem ungewöhnlichen Ballerrennspiel hat den Rhythmus im Blut. Mit lässigen Sprüchen auf den Lippen und Groove im Autoradio Ganoven jagen, das ist cooool, Baby.

10. Purpur-tentakel

Maniac Mansion-Reihe, Lucas Arts/ Lucas Arts, seit 1988

Schon im Kult-Adventure Maniac Mansion waren die Tentakelbrüder die heimlichen Stars. Mit Day of the Tentacle machten die Abenteurer bei Lucas Arts den größenwahnsinnigen lila Wurmfortsatz schließlich zum Titelhelden.

2001 Schwarz-Weißmalerei

Die Highlights in PC Games:

- Alles neu macht der ... April: Mit der Ausgabe 4/2001 erhält PC Games einen völlig neuen Look.
- Auch inhaltlich tut sich Einiges. Im Lauf des Jahres kommt das Testcenter wieder, die Motivationskurve feiert ein Wiedersehen, ein umfassender Einkaufsführer zeigt die besten Spiele.
- Nur wenige Wochen nach dem Heft-Relaunch erstrahlt auch die Homepage in neuem Glanz.

Zahlen, Daten, Fakten

- Preise im Wert von über 70.000 Mark werden beim Gewinnspiel in der Oktoberausgabe verlost.
- Die Ausgaben 1/01 bis 12/01 umfassen zusammen 2.616 Seiten.
- 384 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele

BLACK & WHITE Selten wurde um ein Spiel so viel Wirbel gemacht wie um Peter Molyneux' Godgame.

1. **Black & White** | Lionhead Studios
2. **Wer wird Millionär?** | Eidos Interactive
3. **Stronghold** | **Firefly** Studios
4. **Harry Potter** | Know Wonder
5. **Operation Flashpoint** | Bohemia Interac.
6. **Die Siedler 4** | Blue **Byte**
7. **Empire Earth** | Stainless Steel **Studios**
8. **FIFA 2002** | EA Sports
9. **Die Sims** | Maxis
10. **Commandos 2** | Pyro Studios

Trends & Innovationen

Counter-Strike erscheint als Verkaufsversion und verdoppelt damit fast noch einmal die Zahl seiner Anhänger. Kein Wunder, dass ungefähr jedes vierte Entwicklungsstudio einen neuen Taktik-Shooter in der Mache hat. Doch wie schon damals bei den C&C-Klonen: Keiner kann dem Original das Wasser reichen.

Über den Tellerrand

Die Jugend versauert vor dem Fernseher? Von wegen! Bücher sind populär wie nie - zumindest, wenn sie von einem naseweißen Zauberlehrling namens Harry Potter handeln. Die Romane verkaufen sich millionenfach, ein Kinofilm lässt auch nicht lange auf sich warten.

Kuriositäten

Lucas Arts stoppt die PC-Entwicklung des mit Sehnsucht erwarteten Episode 1 Actionspiels Obi Wan mit der fadenscheinigen Begründung: "So ein Spielkonzept lässt sich mit der momentanen Technik nicht realisieren." Zum Glück! Denn die ein Jahr später doch erscheinende Xbox-Version entpuppt sich als lahme Gurke.

Auf nach Hollywood

Bisher fanden vor allen Dingen Kinofilme in meist mäßigen Lizenzproduktionen ihren Weg auf PC-Monitore, jetzt gehen einige Spiele den umgekehrten Weg. Angekündigt werden der Diablo-Film, der Resident Evil-Film und ein Duke Nukem-Film; Tomb Raider: The Movie überzeugt auch Skeptiker, dass nicht alle Spiel-Filme so enden müssen wie seinerzeit Street Fighter oder Wing Commander. Aller Voraussicht nach können wir schon nächstes Jahr ein Wiedersehen mit der Leinwand-Lara feiern.

2002 ... und kein bisschen leise

Die Highlights in PC Games:

- Features, Zahlen, Fakten: Leistungs-Check, Spielevergleiche, Motivationskurve - all das vereint das große Testcenter, das in der Ausgabe 01/02 Premiere feiert.
- Die Feedback-Rubrik wird aufgeteilt: Seit Ausgabe 05/02 dürfen die Leser in allen vier Testkategorien ein Spiel zerlegen.
- Ab Mai kommt PC Games im Doppelpack: In jedem Heft sind serienmäßig zwei CDs und eine DVD dabei.
- PC Games rückt längst verschollen geglaubte Spieleentwickler ins Rampenlicht.

Zahlen, Daten, Fakten

- Die IVW-Zahlen belegen: Für das 1. Quartal 2002 weist PC Games einen Zuwachs von 6,8 Prozent (das entspricht 16.000 Leser) auf.
- Die Ausgaben 1/02 bis 10/02 umfassen zusammen 2.284 Seiten.
- 273 Spiele unterzieht die Redaktion einem gründlichen Test, dazu kommen Dutzende von Shareware-Programmen, Anwendungen und Hardware-Komponenten.

Die meistverkauften Spiele

WARCRAFT 3 Blizzard erobert die Echtzeit-Krone wieder zurück. Bislang kein Thronfolger in Sicht.

1. **Warcraft 3** | Blizzard
2. **GTA 3** | Rockstar Games
3. **Empire Earth** | Stainless Steel Studios
4. **FIFA Fußball WM 2002** | EA Sports
5. **Jedi Outcast** | Raven Software
6. **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)** | 2015
7. **Die Sims** | Maxis
8. **Neverwinter Nights** | Bioware
9. **Civilization 3** | Firaxis Games
10. **Port Royale** | Ascaron

Die Top-3-Spiele 2002

1. Warcraft 3 | Blizzard

Erfahrungspunkte sammeln, Fähigkeiten trainieren, Quests lösen - diese Auflistung bringt man für gewöhnlich mit einem Rollenspiel in Verbindung, bezieht sich aber auf Warcraft 3. Blizzards Meisterwerk verschmelzt gekonnt Echtzeit-Strategie mit Rollenspiel-Elementen - eine geniale Mischung!

SCHNITT! Die Zwischensequenzen sind ein Highlight.

2. GTA 3 | Rockstar Games

Premiere in der Computerspielgeschichte: GTA 3 schafft es als erster Titel, eine Großstadt lebensecht und glaubwürdig zu simulieren. Einzigartig ist auch der Spagat zwischen Action- und Rennspiel, den GTA 3 mit Bravour meistert. Das geniale Spielkonzept findet seinen ersten Nachahmer: Mafia.

AUSBLICK Die Sichtweite gehört zu den Stärken von GTA 3.

3. Jedi Outcast | Raven Software

Sogar Rüdiger „Perfektionist" Steidle hatte Probleme, schmutzige Flecken auf der strahlend weißen Spielspaßweste von Jedi Outcast zu finden: Kyle Katarn schnetzelt sich mit dem Laserschwert und der Macht im Gepäck durch die schönsten 3D-Levels, seit es Ego-Shooter gibt.

STERNENKRIEG Kyle im Kampf gegen Sturmtruppen.

Die Top-3-Spiele 2001

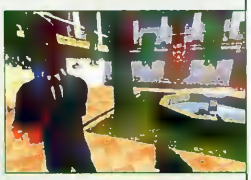
1. Operation: Flashpoint | Bohemia Interactive

Die einen vergöttern Operation: Flashpoint wegen seiner realistischen Schlachtfeldatmosphäre, die anderen verteufeln es genau deswegen. Der martialische Taktik-Shooter ist alles andere als unumstritten. Technisch und spielerisch setzen die bis dahin unbekannten Entwickler von Bohemia aber neue Maßstäbe.

FEUER FREI Wer bei Flashpoint nicht acht gibt, stirbt schnell den Bildschirmtod.

2. No One Lives Forever | Monolith

So cool wie Cate Archer ist nicht einmal James Bond. Und ihre Abenteurer sind sowieso aufregender. Einen Ego-Shooter, in dem getaucht, gepuzzelt, geschlichen, geballert und gefahren wird gab's bislang noch nicht. Vor allen Dingen die Austin-Powers-Atmosphäre reißt zu Begeisterungsstürmen hin.



EXOTISCH Marokko ist nur einer der vielen faszinierenden Schauplätze.

3. Gothic | Piranha Bytes

Eine atmende, riesige Welt mit einer lebendigen Einwohnerschaft, ein faszinierendes Abenteuer mit actionreichen Kämpfen und fordernden Missionen. Gothic war das Rollenspiel der Wahl 2001. Schade nur, dass in der Originalversion ein paar kleine Fehler den Spielspaß trübten.

LAUF, FORREST Die Lagerbewohner sind nicht die gewohnten KI-Dummies.

Trends & Innovationen

Unreal 2, Unreal Tournament 2003, Doom 3 - wohin man schaut, erblickt man hochauflösende Texturen, Unmengen an Polygonen und dynamische Licht- und Schatteneffekte. Die Liste der Spiele, die auf die fortschrittliche Technologie der Unreal Warfare-Engine setzen, ist lang. Klar wird: Die Zeit, in der die meisten Actionspiele auf der alten Quake 3-, Unreal- oder Lithtech-Engine basierten, geht vorbei. T&L sowie immer günstiger werdende, pfeilschnelle Grafikkarten wie die Geforce 4 Ti 4600 unterstützen diese augenfreundliche Entwicklung.

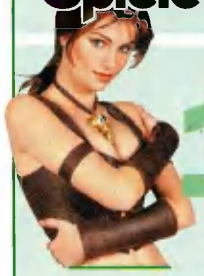
Kuriositäten

Die Sims und kein Ende in Sicht: Mit Die Sims: Tierisch gut drauf erscheint das sage und schreibe fünfte Add-on zur Erfolgsserie. Wer in die Charts guckt, wird sich darüber nicht wundern: Monatelang hält sich der Titel in den Bestenlisten. Ein deutliches Bild geben vor allem die US-Charts ab: Dort befanden sich teilweise alle vier Add-ons von Die Sims gleichzeitig in den Top 10.

Computerspiele im Visier

Der Amoklauf in Erfurt war Nährboden für den Sensationsjournalismus: An Computerspielen baumelte nach dem Massaker eine riesige Zielscheibe für die Medien. Man versuchte, die Schuld vor allem den so genannten Killer-Spielen wie Counter-Strike in die Schuhe zu schieben. Angeblich habe Robert Steinhäuser damit das Schießen auf Menschen geübt. Später stellte sich dann heraus: Er besaß das Spiel gar nicht.

Die 10 coolsten Spiele-Babes aller Zeiten



1. Rynn

Drakan, Surreal Software/Psygnosis, 1999

Dass bei dieser Traumfrau selbst Drachen handzahm werden, liegt sicher nicht an ihrem mächtigen Zweihänder - zumindest nicht ausschließlich.

2. Lara Croft

Tomb Raider-Reihe, Core Design/Eidos, seit 1996

So populär wie die resolute Hobby-Archäologin ist keine andere Galionsfigur der Spielebranche. Von lasziv bis aggressiv hat Lara schon so manchen Imagewandel durchgemacht.

3. Elaine Marley

Monkey Island-Reihe, Lucas Arts/Lucas Arts, seit 1990

Auf der Affeninsel finden sich nicht nur finstere Piraten und sympathische Tollpatsche sondern auch wunderschöne Comicdamen. Keine andere Spieleheldin hat so viel Witz und Charme.

4. Shodan

System Shock-Reihe, Looking Glass Studios/ Electronic Arts, seit 1994

Kann man sich in einen Computer verlieben? Noch dazu einen, der Amok läuft und Menschen tötet? Ja! Wenn ihn so eine umwerfend erotische Stimme und ein kühl-elegantes Antlitz ziert wie Shodan in System Shock 2.

5. Stevana „KillCreek" Case

Mama Case/Papa Case, seit 1977

Okay, hier geht's um Fleisch und Blut statt Bits und Bytes, aber als Dauerfreundin von John Romero, Leveldesignerin und Shooter-Queen hat sich Stevie ihren Chart-Platz redlich verdient!

6. Kerrigan

Starcraft, Blizzard/Sierra, 1998

Der morbide Charme der Zerg-Braut ist sicher nicht jedermanns Sache, aber auch Bosheit hat ihren Reiz.

7. Cate Archer

No One Lives Forever, Monolith/Electronic Arts, 2000

Groovy, Baby! Cate Archer schlägt ihr männliches Vorbild James Bond in Aussehen, Eleganz und Outfit um Längen. Und dann diese grünen Augen...

8. Konoko

Oni, Bungie/ Take 2, 2001

Es mag facettenreichere Anime-Girls geben, die tummeln sich aber vorzugsweise im Konsolenlager. Am PC ist das schlagkräftige Kullerauge einsame Spitze.

9. Nico

Baphomets Fluch-Reihe. Revolution Software/Virgin, seit 1996

In Baphomets Fluch ist die Journalistin allen Abenteurern mit ihren spitzen Kommentaren und dem unstillbaren Tatendurst ans Herz gewachsen.

10. Fall-From-Grace

Planescape: Torment, Black Isle Studios/ Interplay, 1999

Es gibt wohl keine anspruchsvollere Game-Grazie als die melancholische Rollenspielschönheit Grace. Kommt sich die Begleiterin vernachlässigt vor, war sie die längste Zeit bei der Heldentruppe.

Wer auf Deine Insel darf, bestimmst nur Du!

deep red

PC CD

Beach Life © Deep Red Games Ltd 2002. Published by Eidos Interactive fLtd 2002. Beach Life, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All rights reserved.ff

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com

STRATEGIE

Strategie | Taktik | Managerspiele.

Knight Shift

Das Echtzeit-Strategiespiel **Knight Shift** konzentriert sich auf das Wesentliche: Man tritt mit wenigen Einheitentypen und kleinen Trupps gegen die Mächte des Bösen an, es gibt nur einen einzigen Rohstoff und sämtliche Lebewesen sammeln Erfahrungspunkte. Sogar die Kühe, die mit ihrer Milch die zum Bau von Häusern und zum Kauf neuer Kühe sowie all der anderen zivilen sowie militärischen Einheiten notwendige Ressource liefern, gewinnen Routine. Was die verwendete Earth-3-Engine leistet, sehen Sie im Videobericht auf der Heft-DVD.

Anstoß 4

Endlich harte Fakten zum im Oktober erscheinenden Fußballmanager von Ascaron: Satte 800 Bewegungsabläufe wurden für die 3D-Szenen aufgezeichnet – und zwar nicht nur für die Matches, sondern auch für Halbzeitansprachen, Interviews, Pressekonferenzen, Vertrags- und Sportgerichtsverhandlungen. Von Anfang an werden im Spiel alle großen europäischen Länder mit den Top-Ligen und Deutschland bis hin zur Oberliga enthalten sein, der in Kürze verfügbare Editor kann bis zu 150 Länder mit bis zu vier Ligenstufen füllen und verändern. Dazu dienen die sieben Feldspielereigenschaften: Schnelligkeit, Zweikampf, Kopfball, Schusskraft, Schussgenauigkeit, Technik und Spielintelligenz.

Ghost Master

Als bösartiger Geist dürfen Sie in **Ghost Master** nach Herzenslust spuken. Dass Sie dabei Kinder erschrecken und Omi dem Herzinfarkt gefährlich nahe kommt, ist nur recht: Ihre Aufgabe besteht darin, die lästigen Lebenden für immer zu vergraulen. Empire wird das in puncto Grafik und Bedienung an **Die Sims** erinnernde Strategiespiel noch im Oktober veröffentlichen.

Siedler 4: Mission-CD 2

Das erste Mal wird erklärt, warum sich die **Siedler**-Völker überhaupt getroffen haben: Die Wikinger kommen aus Amerika (Vinland) zurück und erzählen den anderen Völkern von dem neuen Land. Der folgende Wettlauf zur Neuen Welt ist der Hintergrund der insgesamt vier Kampagnen mit jeweils fünf Missionen. Darüber hinaus wird es ab Oktober 2002 drei Einzelspielerkarten sowie zwei gescriptete Mehrspielerkarten (mit Zielen wie „Halten Sie die Burg für eine Stunde" oder „Erreichen Sie Punkt X" als Erster) geben.

American Conquest

Mit 300 Jahren Indianerkriegen, bis zu 16.000 Einheiten auf den Schlachtfeldern und einem schlichten Ressourcenmanagement macht GSC die Eroberung der Neuen Welt zum Thema. Der Nachfolger von Cossacks soll historisch sehr akkurat ausfallen.

Zoo Tycoon: Add-on

Microsoft hat für den Oktober dieses Jahres das zweite Add-on für Zoo Tycoon angekündigt. Marine Mania wird die Zoos um Wasser-Spielzeuge und Meerestiere erweitern. Für die Gehege wird es 20 neue Tierarten inklusive Otter, Kraken und weißen Haien geben.

Port Royale Add-on

Als Dank für Treue und als Entschuldigung für Bugs in Port Royale will Ascaron das kostenlose Add-on verstanden wissen. Mit der Handelsfleute und einer Militärfregatte wird die Seefahrt abwechslungsreicher, das Spielerversteck erweitert die Landgänge.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	29%	**Anno 1503**	Aufbau-Strategie I Oktober 2002 Electronic Arts
2	21%	**Command & Conquer: Generals**	Echtzeit-Strategie I November 2002 Electronic Arts
3	11%	**Age of Mythology**	Echtzeit-Strategie I September 2002 Microsoft
4	9%	**Anstoß 4**	Fußball-Manager I August 2002 Ascaron
5	6%	**Sim City 4**	Aufbau-Strategie I 15.11.2002 Electronic Arts
5	6%	**Master of Orion 3**	Runden-Strategie I August 2002 Infogrames
7	6%	**Republic**	Strategie-Mix I November 2002 Eidos
8	3%	**Fußballmanager 2003**	Wirtschaftssimulation I November 2002 Hersteller
9	3%	**Praetorians**	Echtzeit-Taktik I Oktober 2002 Eidos
10	2%	**Stronghold Crusaders**	Echtzeit-Strategie I September 2002 Take 2 Interactive

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Anno 1503

Wir haben das meisterwartete Spiel des Jahres ausgiebig gespielt - und enthüllen neue Features, die Sunflowers bislang wie einen Schatz gehütet hat.

Anno 1503-Produzent Marc Huppke nutzt die Gunst der Stunde: „Na, jetzt bin ich ja mal gespannt, ob du von alleine rauskriegst, wie man Handelsrouten einrichtet." Schließlich war es erklärtes Ziel, die stellenweise doch etwas umständliche **Anno 1602**-Steuerung zu vereinfachen. Noch heute erreichen uns E-Mails verzweifelter **Anno**-Spieler „Bitte helft mir – wie um Himmels willen verlade ich Soldaten auf Schiffe?" Wir gestehen: Das mit der Handelsroute, das klappt nicht hundertprozentig auf Anhieb – zwar scheinen alle Einstellungen zu stimmen, doch der Kahn bewegt sich keinen Millimeter aus dem Hafen. Erst nach einem heißen Tipp und zwei weiteren Klicks weiß das Schiff, dass es WIRKLICH Marmor von Niederwusel-stein nach Siedelhausen bringen soll und unterwegs noch in Takatukaland anzuhalten hat, um Tabak einzuladen. Der Spieldesigner nickt wissend: „Okay, ich seh schon, den Bestätigen-Button findet kein Mensch. Wollten wir eh ändern!" Bald haben wir den Bogen raus: Aus allen Himmelsrichtungen werden automatisch Gewürze, Alkohol, Baumwolle und Seide angeliefert, unser Volk ist zufrieden – wir auch.

Anno 1503 ist quasi fertig, am 18. Oktober 2002 erfolgt – toi toi toi – der Stapellauf. Dann werden viele Tausend Aufbau-Strategie-Fans ihr Schiffchen mit Holz, Ziegelsteinen und Nahrung beladen und zur Entdeckung riesiger Inselwelten aufbrechen. Wo die Wiesen saftig, die Wälder dicht und die Berge hoch sind, da lassen sie sich nieder, bauen ein Kontor, erkunden die Insel, erschaffen Wohnhäuser für Pioniere, Jagdhaus, Fischerhütte, Holzfäller, Schaf- und Rinderfarm, Webstube und Bauernhof und vernetzen die Siedlung mit einem Wegesystem. Bald flaniert das Volk durch die Straßen und deckt sich an Marktständen mit Nahrung, Stoffen und Leder ein. Durch den Verkauf von Lebensmitteln und Leinen klimpert es bald in der Kasse – Geld genug für eine kleine Kapelle.

10 **Last-Minute**-Änderungen

Vieles hat sich gegenüber der Exklusiv-Titelstory in PC Games 05/02 geändert. Wir bringen Sie auf den neuesten Stand.

Aristokraten
Kaufleute (Stufe 4) werden nicht mehr automatisch geadelt, sobald ihre Forderungen (Wein, Goldschmuck, Gewänder aus Seide und Silberfuchs-, Robben- oder Geparden-Pelz etc.) erfüllt sind. Stattdessen hat der Spieler ab einer gewissen Kaufmanns-Zahl Zugriff auf Aristokratenhäuser, so dass er ganze „Luxus-Viertel" inklusive Parkanlagen und Pavillons bauen darf. Ab einer bestimmten Aristokratenzahl wird der prächtige Dom frei geschaltet – allerdings nur ein einziges Mal. „Auf dieses Gebäude sollte man also sehr gut aufpassen", rät Projektleiter Marc Huppke. Zu den weiteren Belohnungs-Bonusgebäuden zählen Statue, Obelisk und Triumphbogen.

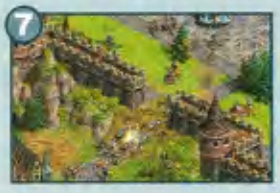
Tauschhandel mit Ureinwohnern
Mit Eingeborenen (Eskimos, Indianer etc.) betreiben Sie unbürokratisch Tauschhandel. Einfach nachschauen, welche Ware begehrt wird, und eine bestimmte Menge davon in deren Hauptgebäude einlagern. Im Austausch dafür gibt es Credits, mit denen man aus dem Warenangebot der Ureinwohner (etwa Lampenöl) wählen darf. Eingeborene, deren Städte vernichtet werden, sprechen übrigens einen Fluch gegen den Spieler aus, der ihn dann in einer seiner Städte heimsuchen wird (Pest, Feuer, Dürre, Vulkan-Ausbruch).

Schlösser
Bei **Anno 1602** wurde das Schloss „en bloc" aufgestellt. Jetzt setzen Sie die Anlage nach Ihren Vorstellungen aus Modulen zusammen, die allerdings erst freigeschaltet werden, sobald Sie eine gewisse Zahl Adliger in Ihrem Volk vorweisen können. Zunächst errichtet man ein Hauptmodul und zwei Nebenmodule; anschließend wird der Schlossbaukasten wieder deaktiviert. Mit jedem Erreichen bestimmter Zahlen an Edelmännern werden jeweils zwei weitere Module angeboten – also ein teurer Spaß für **Anno**-Spieler, die nicht wissen, wohin mit den vielen Talern.

Marktstände
Wehe, es sind zu wenige oder keine Waren an den Marktständen vorhanden: Dann bilden sich Menschentrauben. Bleibt die Lage angespannt, gibt's Gezeter und wüste Beschimpfungen, die Einkäufer gehen mit leeren Händen nach Hause. Bald wird die Stimmung gereizter, es kann zu Aufständen kommen, die Häuschen werden „zur Strafe" zurückgebaut, die Bewohner um einen Rang herabgestuft. „Findet das in der Pionier-Stufe statt, stürzt das Haus sogar ein", warnt Produzent Huppke.

Piraten
Die räudigen Seebären sollte man nicht provozieren: Wenn Sie mit den Piraten handeln wollen, sollten Sie sich möglichst mit einem unbewaffneten Schiff (d. h. ohne Soldaten oder Kanonen an Bord) nähern und schon mal vorab eine kleine Summe überweisen. Wer es schafft, ohne zerfetzte Segel ins Kontor einzulaufen, kann Waren einkaufen, die sonst nirgendwo in der Inselwelt zu haben sind oder die man noch nicht selbst herstellen kann.

Straßenausbau
Marktkarren holen zum Beispiel Baumstämme beim Holzfäller oder Nahrung in der Fleischerei ab und transportieren die Waren ins Lagerhaus. Da die Marktkarren nicht durch die auf den Straßen laufende Bevölkerung hindurchfahren können, ist der Ausbau der Wege extrem wichtig. Sind zu viele Leute auf der Straße, kann der Karren nicht überholen und der Warentransport kommt ins Stocken. Gepflasterte Wege erhöhen das Tempo von Figuren und Karren.



Militär
Die Rüstungsindustrie besteht aus Bogenmacher (Bögen, Armbrüste), Büchsenmacher (Musketen, Schiffskanonen), Kanonengießerei (Landkanonen, Mörser), Rüstungsmacher, Waffenschmied (Schwerter), Großer Waffenschmied (Lanzen, Äxte) und Kriegsmaschinenbauer (Belagerungstürme, Katapulte). Die Ausbildung der Soldaten geschieht in Festungen und Burgen – je größer, desto mehr Rekruten werden gleichzeitig gedrillt. Neu: Inzwischen können Sie gegnerische Kontore und sogar ganze Städte übernehmen. Den Spion, der unerkannt gegnerische Siedlungen ausspionieren sollte, gibt es hingegen nicht mehr.

Erkundung
Alle Inseln und deren Vegetation sind von Anfang an einsehbar. Was Sie nicht wissen: ob sich dort bereits Eingeborene oder Gegenspieler niedergelassen haben, welche Pflanzen dort am besten gedeihen und welche Bodenschätze sich im Gebirge verbergen. Also schicken Sie ein Schiff auf Erkundungstour und lotsen nach Ankunft einen Scout ins Landesinnere. Mit etwas Glück entdecken Sie auf abgelegenen Inseln sogar Schätze oder wertvolle Eingeborenen-Idole. Große Eisenerzvorkommen, Marmor (für Adels-Gebäude, Badehäuser, Theater etc.), Gold, Edelsteine, Salz und Steine sind übrigens unerschöpflich.

Forschung
Für das in Schulen angehäufte „Wissen" erforschen Sie neue Gebäude (etwa einen Brunnen, der die Ernte um 20 % steigert), militärische Einheiten sowie Upgrades (genormtes Kaliber für mehr Schaden), die – einmal erforscht – für alle Einheiten und Produktionsketten gelten. Beispiel: Den innovativen Feuerpfeil können alle Bogenschützen sofort einsetzen. Jede Bevölkerungsstufe kann nur eine bestimmte Menge Wissen anhäufen (eine Bibliothek erhöht dieses Limit); wird nicht geforscht, verfällt das überschüssige Wissen, mit dem Sie – anders als geplant – nicht handeln können. Aufgrund des fein verästelten Technologiebaums müssen Sie sich entscheiden, auf was Sie gesteigerten Wert legen.

Freie Händler
In Venedig (stilecht mit Rialtobrücke, Markusplatz und Campanile) und bei den geschäftstüchtigen Mauren sind die Freien Händler zu Hause. Im Kontor stellen Sie ein, welche Mengen einer Ware zu welchem Preis ge- oder verkauft werden sollen. Die Venezianer stellen aus allen angebotenen und nachgefragten Waren eine Art „Weltmarktpreis" auf. Ein Farbwert (rot = ungünstig, grün = günstig) zeigt an, wie der eingestellte Preis im Verhältnis zum Weltmarktpreis steht und wie gut die Ein-/Verkaufs-Chancen sind.

Die **Anno**-Spielprinzipien sind nach wie vor von entwaffnender Schlichtheit: Jede der fünf Bevölkerungsstufen (Pionier, Siedler, Bürger, Kaufleute, Adel) verlangt nach Waren und öffentlichen Gebäuden. Fast immer haben Sie die Wahl zwischen mehreren Alternativen: Stoffe aus Baumwolle oder Schafwolle? Alkohol aus Zuckerrohr, Hopfen oder Kartoffeln? Nahrung von Fischer, Jäger, Kleinbauer, Bäckerei oder Rinderfarm? Werden die Wünsche erfüllt, bauen die Bewohner ihr Häuschen aus, so dass mehr Personen auf die gleiche Fläche passen – schließlich ist Bauplatz rar. Haken Nummer 1: Gewürzstauden oder Baumwollpflanzen wachsen nur auf manchen Inseln, nicht jeder Berg enthält Marmor

15 und 3 Unterschiede zu Anno 1602

Zwei Millionen Fans kennen **Anno 1602** auswendig. Die wichtigsten Neuheiten:

Größere Spielwelten
Bisher maßen die größten Karten 256x256 Kacheln, jetzt sind es 1.024x1.024 – es gibt also reichlich zu entdecken. Die Bildschirmauflösung reicht von 800x600 bis 1.280x 1.024 Bildpunkte.

Abwechslungsreicheres Stadtbild
Von den 345 Bauwerken kann der Spieler 139 selbst bauen, die restlichen gehören Eingeborenen und Piraten. In den Siedlungen entdecken Sie über 100 Figurentypen.

32 Höhenstufen
Anno 1602 war flach, jetzt erschwert hügeliges Terrain das Bauen – nur auf ebenem Gelände können Gebäude entstehen. Vor allem große Bauwerke wie Theater, Badehäuser und Kathedralen (im Bild) brauchen viel Platz.

Keine Steuern mehr
Statt Steuern zu erheben, verkaufen Sie Waren an Marktständen (Nahrung/Salz, Stoff/Leder, Tabak/Gewürze, Lampenöl, Kleidung, Schmuck, Wein) – zu Preisen, auf die Sie keinen Einfluss haben.

Gebäude, Produktionsketten, Waren
Neu unter anderem: Hopfen-, Seiden-, Indigo- und Hanfplantagen, Pelztierjäger, Kürschner, Brauerei, Walfänger, Seilerei, Köhlerei, Saline (gewinnt Salz), Heilkräuter, Walfänger (Lampenöl) und viele mehr.

Automatischer Ausbau
Bauwerke passen sich der Umgebung an: Werden etwa Siedlergebäude in Bürgerhäuser umgewandelt, erweitert sich auch der Einzugsbereich von Kapellen, Schulen etc.

Klimazonen & Tiere
In den sechs Klimazonen leben rund 60 Tierarten: Polargebiet (beispielsweise Pinguine, Eisbären), Tundra (Elche), Nord (Hirsche, Hasen), Prärie (Bisons), Steppe (Giraffen, Löwen) und Dschungel (Affen, Tiger).

Forschung & Wissen
In Schulen und Unis werden 40 Gebäude und Verbesserungen erforscht. Ohne „Wissen" kein Amtsgericht, kein Medicus, keine Feuerwehr, kein Belagerungsturm, keine Brücken.

Neun Kulturen
Auf Ihrer Entdeckungsreise stoßen Sie auf Azteken, Afrikaner, Beduinen, Eskimos, Mauren, Mongolen, Indianer, Polynesier und Venezianer, jeweils mit eigenen Gebäuden, Bräuchen, Figuren und Waren.

oder Goldflöze. Also gilt es, weitere Inseln zu erschließen. Alternative: Wir kaufen Waren bei fliegenden Händlern oder der Konkurrenz ein. Haken Nummer 2: Öffentliche Gebäude wie Kirchen, Wirtshäuser und Badehäuser decken nur ein bestimmtes Gebiet ab. Also müssen wir unser Territorium mit Marktplätzen erweitern, um Farmen und Plantagen zwischen den Wohnhäusern abreißen und an den Ortsrand verlagern zu können – ein Stadtkern entsteht.

Unser Wohlstand ruft Neider auf den Plan: Mit netten Computer-Nachbarn schließen wir Friedens- und Handelsverträge, weniger netten Nachbarn oder Piraten versenken wir die Flotte und schießen die Kontore mit unseren Kanonen zu Klump. Die rücken dann zur Rache mit Kriegsschiffen, Kavallerie, Katapulten und Belagerungstürmen an, um uns zu Schlachten im **Age of Empires**-Stil herauszufordern. Wie gut, dass wir Bogenschützen auf den Zinnen stationiert haben und sich die Stadttore – Klick! – öffnen und schließen lassen. Doch die **Anno**-Macher passen auf, dass das Spiel nicht zu kriegslastig wird – Waffen sind teuer, die Produktionsketten komplex. Die Köhlerei etwa produziert die Briketts allein für die Rüstungsschmiede.

Die zwölf Missionen der Kampagne, die dem Schritt-für-Schritt-Tutorial folgen, sind ein buntes Panoptikum an Aufbau-, Verteidigungs-, Angriffs- und Handels-Einsätzen, verbunden durch eine Story rund um einen aufstrebenden Nachwuchs-Entdecker. Daneben liefert Sunflowers Endlosszenarien und Mehrspielerkarten unterschiedlicher Größe und Schwierigkeitsgrade mit. Spannend: Durch Handels-, Friedens- und Militärbündnisse und die Entrichtung von Tributzahlungen kann sich das Kräftegleichgewicht binnen weniger Sekunden schlagartig verändern.

Die Liste der Verbesserungen und Neuerungen gegenüber **Anno 1602** ist beachtlich: Manches sieht man auf den ersten Blick (etwa die deutlich detailreichere Grafik). Vieles erschließt sich jedoch erst nach vielen Spielstunden, -tagen oder -wochen. Die vergangenen Monate haben die Grafiker dafür genutzt, um die ohnehin schon sehr liebevoll gestaltete und lebendig wirkende Welt noch detaillierter zu gestalten – Marc Huppke gerät ins Schwärmen: „Im Meer tummeln sich Delfine, Haie, Wale und Fischschwärme und in der Luft fliegen verschiedene Vogelarten, sogar Möwen, die in Küstennähe gerne einmal Schiffe begleiten und auch mal auf ihnen landen." Geblieben sind die moderaten Hardware-Voraussetzungen: Pentium 2, 64 MByte RAM und 8-MB-Grafikkarte, für die höchste Auflösung von 1.280x1.024 sollten ein paar Megahertzen mehr schlagen.

Nicht alle **1602**-Gebäude haben überlebt, nicht alle ursprünglichen **1503**-Ideen wurden umgesetzt: Kakaoplantagen etwa gibt es nicht mehr, Klosterschule und Papier-

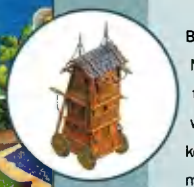
KONKURRENZ SCHLÄFT NICHT Die lästigen Computergegner sind uns immer einen Schritt voraus.

KIRCH-KRISE Können Sie die Kathedrale mindestens 20 Minuten vor den Angriffen bewahren?

PROST MAHLZEIT Wirtshäuser sind der einzige Ort, wo Alkohol (aus Zuckerrohr, Kartoffeln oder Hopfen) ausgeschenkt wird.

Stadttore & Mauern
Türme und Steinmauern schützen Ihr Reich; die Tore sind bei Gefahr verschließbar. Die dicken Mauern werden nur von Mörsern, Kanonen und Katapulten geknackt. Gefährlich: die neuartigen Belagerungstürme.

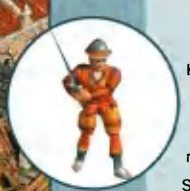
Mehr Militäreinheiten
Die Armeetypen haben sich vervierfacht. Neu: Bogen- und Armbrustschützen, Pikeniere, Mörser, Lanzenträger, Belagerungstürme, Katapulte, außerdem Scout, Sanitäter und Bedieneinheiten.



Bedienmannschaften
Mörser, Kanonen, Katapulte und Belagerungstürme werden von Bedienmannschaften bewegt. Zwei Einheiten erhöhen die Geschwindigkeit. Herrenlose Geräte kann der Gegner einfach mit eigenen Teams übernehmen.

Sechs Schiffstypen
Die kleinen, mittleren und großen Kriegs- und Handelsschiffe unterscheiden sich in Geschwindigkeit, Baukosten, Bewaffnung (Kanonen), Hitpoints und Laderaum (Personen, Waren).

Wegrouten
Schiff anklicken, Route an den „Haltern" nach Belieben verschieben – fertig. Auf diese Weise können piraten- oder gegnerverseuchte Gewässer umschifft werden.



Höheres Einheitenlimit
Das Soldatenlimit hängt ab von der Zahl der Computergegner – je weniger Beteiligte, desto mehr Soldaten. Als Faustregel gelten ca. 150 Soldaten pro Volk.

Taktische Finessen
Je höher die Einheit postiert ist (Hügel, Stadtmauer), desto größer die Reichweite. Bogenpfeile, Kanonenkugeln und Katapultsteine fliegen ballistisch (auch über Mauern und Häuser).

Erfahrungsstufen
Mit jedem Gefecht legen Ihre militärischen Einheiten an Erfahrung zu; auf der dritten und höchsten Stufe gibt es dicke Aufschläge für Kampf- und Rüstungswerte.

Formationen
Die Fußtruppen und Reiter können als Kreis, Karree, offene Reihe, Dreieck, Reihe oder in einer selbstdefinierten Formation angeordnet werden.

Zwischensequenzen
Die vielen kurzen **1602**-Ereignis-Videos (Piratenüberfall, Ausbruch der Pest etc.), die viele ohnehin meist wegklickten, wurden durch aufwendige Vor- und Abspänne sowie Story-Cutscenes ersetzt.

macher wurden wieder entfernt, der stibitzende Räuber und das Amtsgericht (beugt Aufständen vor) sind jetzt doch wieder drin, Schiffe nutzen sich nicht mehr ab und zum Bierbrauen benötigt man lediglich Hopfen, aber kein Getreide. Die Mini-Übersichtskarte ist in der gespielten Version noch zoombar, in der endgültigen Fassung jedoch nicht mehr. „Hat noch nie jemand benutzt", winkt Marc Huppke ab. Die Feinabstimmung an der Spielbalance ist in vollem Gange – bis Anfang Oktober die beiden Master-CDs ins Presswerk gehen. Einen offiziellen Beta-Test wird es aus Zeitgründen nicht geben; Sunflowers verlässt sich auf die vielen internen Probespieler. Und natürlich auf die PC-Games-Bugbuster, die Anfang September auf Fehlerjagd gehen. Die werden ebenso wie wir befriedigt feststellen, dass das Verladen von Soldaten auf Kriegsschiffe schon mal deutlich intuitiver funktioniert – Einheiten markieren, auf die Galeere klicken, fertig.

ERSTEINDRUCK

Wer ist Bogenschütze, wer Schwertkämpfer? Ein bisschen unübersichtlich sind sie ja schon, die Schlachten und Belagerungen. Auch in der endgültigen Version? Während Sie diese Zeilen lesen, testen wir bereits das finale ***Anno 1503.*** *Von diesem einzigartigen Mix aus Aufbau, Handel und spannenden Kämpfen kann man sich schon jetzt kaum losreißen – für mich ganz klar das Highlight des Spielejahres.* PETRA MAUERÖDER

Entwickler.....Sunflowers/Max Design
Anbieter ..... Electronic Arts
Termin..... 18. Oktober 2002

C&C: Generals

Electronic Arts beschreitet neue Wege. Hätte in alten Zeiten die 3D-Grafik für eine neue C&C-Generation vollauf genügt, **so wird für Generals das Spielsystem mit einem neuen Ressourcensystem komplett umgekrempelt**.

Natürlich ist die zusätzliche Dimension die offensichtlichste Modifikation gegenüber den bisherigen Echtzeit-Strategiespielen dieser Serie. Wie bei dem optisch extrem kargen **Emperor: Die Schlacht um Dune** wird eine waschechte 3D-Engine eingesetzt, in **Generals** wird aber die detailverliebte **C&C**-Welt in all ihren Einzelheiten dargestellt. Das neue Entwicklungsstudio (EA Pacific entwickelt **Generals** unter der Federführung von Westwood) führt unter der Oberfläche mindestens ebenso einschneidende Veränderungen ein, wie uns Mark Skaggs, der ausführende Produzent von **Command & Conquer: Generals**, demonstrierte. So musste die Schwarzweißmalerei der bisherigen Hintergrundgeschichten einem Dreiparteiensystem weichen, das ohne eine erkennbar böse Seite auskommt. In den ersten neun der insgesamt 27 Missionen leitet der Spieler die chinesische Armee, die eine terroristische Vereinigung namens Global Liberation Army (GLA) aus Asien vertreiben möchte. Diese an und für sich löbliche Entscheidung hat leider einen politischen Hintergrund: China möchte Supermacht werden. Da die USA dies nicht gerne sehen, greifen sie kurzerhand mit militärischen Mitteln in den Konflikt ein. Die letzten neun Missionen spielt man schließlich aufseiten der Befreiungsarmee, wobei sich diese als nicht annähernd so terroristisch herausstellt wie zunächst angenommen.

Typische Missionen sind die Belagerung von Bagdad, der Aufbau eines Brückenkopfes an einem stark verteidigten Strand oder das Ausheben eines Terrorcamps. Dabei gilt es, den Abschuss von SCUD-Raketen zu verhindern und eine aufgebrachte Bevölkerung zu beruhigen, aber auch Wäldern mit Napalm die Tarneigenschaften zu nehmen und Staudämme zu sprengen.

Obwohl die Kampagne völlig linear ist, wird **C&C: Generals** auch beim zweiten oder dritten Durchspielen neue Herausforderungen bieten können. Dafür sorgen die je-

KEIN BEINBRUCH Der Damm kann wie jedes andere Objekt in C&C: Generals zerstört werden.

FEUER UND FLAMME Die Chinesen sind schwer pyromanisch veranlagt und schicken mit Vorliebe Feuerpanzer in die Schlacht

KERNARBEITSZEIT Nach dieser Atombombenexplosion müssen die versammelten Truppen nicht weiterkämpfen.

weils drei Generäle, aus denen zu Beginn einer Mission jede Seite einen als Armeeführer wählen muss. Jeder der auf dem Schlachtfeld tatsächlichen vorhandenen (und damit gegnerischen Angriffen ausgesetzten) Generäle bringt einen speziellen Einheitentyp, zwei Waffentypen und einen Veteranenbonus mit. Auf US-Seite stehen beispielsweise Luftwaffen-, Panzer- und Spezialeinheiten-Generäle zur Auswahl. Während der erste Flächenbombardements und Cluster-Bomben ermöglicht, macht der zweite aus jedem neu gebauten Panzer eine kampfstarke Veteraneneinheit. Der dritte General hingegen ermöglicht das Training besonders starker, schneller und widerstandsfähiger Infanteristen.

Eine weitere Neuerung betrifft das Ressourcensystem. Wie bislang wird die einzige Ressource (die diesmal schlichtweg „Nachschub" genannt wird) in öffentlichen Feldern abgebaut, auf die berüchtigten Sammler wird aber verzichtet. Die US-Seite nutzt Hubschrauber, die Chinesen fahren mit flinken Trucks zum Geldeinsammeln und die GLA lässt dazu Tagelöhner durch die Lande laufen. Damit das Spiel nicht aus dem Gleichgewicht gerät, sobald eine Partei die Ressourcen mit schweren Waffen verteidigt, gibt es zusätzlich eine weitere (aber weniger lukrative) Möglichkeit des Geldverdienens: Die Amerikaner können Finanzmittel beim Pentagon anfordern, die GLA nutzt den Schwarzmarkt und die Chinesen hacken sich in Bankcomputer.

Auch in anderen Belangen werden sich die drei Kriegsparteien voneinander unterscheiden. Grundsätzlich müssen die USA auf teure, dafür aber effektive Offensivwaffen setzen. Die Überschallbomber und Drohnen verbreiten auf dem Schlachtfeld ebenso viel Schrecken wie die Heldeneinheit: ein sprengstoffbestückter Marine. China hingegen kann stattdessen zahllose Fußsoldaten in den Kampf schicken, den Flammen werfenden Overlord-Panzer bauen und (den entsprechenden General vorausgesetzt) Atomraketen zünden. Die Heldeneinheit ist hier ein Super-Hacker, der die feindliche Kommunikation blockieren, Geld aus Bankcomputern stehlen und Gebäude des Gegners übernehmen kann. Die GLA zieht derweil mit biochemischen Waffen und getarnten Sprengstofftrucks in die Schlacht. Außerdem können die Freiheitskämpfer den Pöbel mobilisieren und Tunnelsysteme graben. Der Held dieser Partei ist ein Scharfschütze, der sogar Fahrer aus Panzern herausschießen kann.

Die bei den zweidimensionalen Vorgängern oftmals gescholtene künstliche Intelligenz hat Westwood komplett neu aufgelegt. Zwar werden nach wie vor Skripte die Missionen mit Leben erfüllen, ein breit angelegter Betatest soll aber sicherstellen, dass diese vorgefertigten Befehlssequenzen auf jede noch so ungewöhnliche Taktik des Spielers angemessen reagieren. Sollte dies fehlschlagen, so wird sich die KI an das Spielerverhalten anpassen und ganz ohne Skript einen harten Kampf liefern. Vor allem diese Intelligenz stellt die Entwickler aber noch vor Balancing-Probleme, so dass der ursprünglich für Anfang Dezember 2002 geplante Veröffentlichungstermin nicht gehalten werden kann.

ERSTEINDRUCK

*In **C&C: Generals** stecken zahlreiche gute Ideen – aber groß angekündigt wurden die Features der Serie schon immer. Offensichtlich werden die Anregungen und Beschwerden der Fans diesmal jedoch ernst genommen: Erstmals wird der Release-Termin einer **C&C**-Ausgabe um satte zwei Monate verschoben, obwohl das Spiel technisch fertig ist und „nur" noch an der KI gefeilt werden muss.* HARALD WAGNER

Entwickler ..... EA Pacific
Anbieter ..... Electronic Arts
Termin ..... 21. Januar 2003

SEKUNDÄRER BESCHAFFUNGSWEG Die LGA kann Panzer übernehmen, indem Scharfschützen die Fahrer entfernen.

FALSCH GEDACHT Die SCUD-Raketen löschen die amerikanische Basis aus – die GLA-Jungs ebenfalls.

SCHUHE AUSZIEHEN Selbst Moscheen müssen als Schauplatz der amerikanisch-chinesischen Gefechte herhalten.

DRUNTER UND DRÜBER
Wie schon im Vorgänger können Schienen teilweise auch unter der Erdoberfläche verlegt werden.

Rollercoaster

Hätte man den „Inverted Impulse Coaster" und den Brezelstand nicht auch in Add-on 3 bewerkstelligen können? Vermutlich. **Nicht aber die chirurgischen Eingriffe in die Engine.**

Quiiiiiiiiiietsch: Nach einigen harmlosen Loopings bremst der Waggon unsanft ab. Stillstand, geschätzte 50 Meter über dem Boden. Nach wenigen Sekunden setzt sich der Zug ganz langsam wieder in Bewegung und rollt sachte über eine Kuppe – um dann mit 100 Sachen im freien Fall senkrecht nach unten zu donnern, von einem schwarzen Loch verschluckt und zwei Augenblicke später wieder ausgespuckt zu werden. Wahnsinn! Das Quieken der Teilnehmer unserer launigen Höllenfahrt ist fast mehr Bestätigung als die Diagramm-Kurven und Messwerte, die unserer neuesten Attraktion Fliehkräfte der Kategorie „Der Ohnmacht nahe" attestieren. Hm, vielleicht sollten wir doch ein Toilettenhäuschen an den Ausgang bauen.

Während sich Deutschlands Freizeitparks einen erbitterten Wettlauf um die höchste, schnellste, längste, steilste Achterbahn des Landes liefern, darf man in **Rollercoaster Tycoon 2** Anlagen per Mausklick konstruieren, die kein TÜV der Welt guten Gewissens freigeben würde. Alternativ bauen Sie einfach jene Marienkäferbahn nach, von der Ihnen beim letzten Volksfestbesuch schlecht geworden ist. Drum herum entstehen Riesenräder, Schiffschaukeln, Go-Kart-Bahnen, Hamburger-Buden, Souvenir-Shops, Bimmelbahnen und Tretboot-Verleih-Stationen – also all das, was Sie vom Vergnügungspark Ihres Vertrauens erwarten würden. Pfade, Brücken und Tunnel lotsen die Besucher zu den Attraktionen, Warteschlangen kanalisieren die Massen. Aufpasser, Entertainer, Putzkolonnen und Mechaniker sorgen zudem für Sicherheit, Sauberkeit und Kurzweil. Beim Anklicken verraten Ihnen die Besucher, welche Fahrgeschäfte sie bereits besucht haben, wie es um Magen, Laune und Blase bestellt ist, wie viele Euros sie für Luftballons, alberne Hüte, Teddybären, Zuckerwatte, Pizza und Regenschirme ausgegeben haben und wie viele Scheine sich noch im Portemonnaie befinden. Den Detailgrad eines **Rollercoaster Tycoon** übertrifft Teil 2 sogar noch.

Und ja, das gilt auch für die Grafik – wenngleich auf der E3 in Los Angeles verwirrte, ja buchstäblich verzweifelte Journalisten zu beobachten waren, die nicht glauben wollten, dass das vorgeführte Spiel tatsächlich **Rollercoaster Tycoon 2** darstellen sollte – schließlich sieht das Spiel seinem millionenfach verkauften Vorgänger so ähnlich wie ein Softeis dem anderen. Menüs,

Tycoon 2

Symbole, Grafik, Steuerung, Soundeffekte, sogar die Fahrgeschäfte und Buden wurden nahezu unverändert übernommen. Geben Sie sich keine Mühe, in den Screenshots Unterschiede zum ersten Teil entdecken zu wollen – die sieht man allenfalls im bewegten Zustand. Da heutige Prozessoren weit mehr Daten vertragen als 1999, sind nun einige Animationsstufen mehr drin: Die Gondeln und Achterbahn-Züge wurden einen Hauch geschmeidiger animiert, die Wasserbahn-Röhren und Schienenstränge mit stärkeren Glanzeffekten versehen.

Rollercoaster Tycoon 2 ist im Grunde mehr von allem – mehr Attraktionen, mehr Einflussmöglichkeiten, mehr Platz zum Bauen (und zwar nicht nur in die Breite, sondern auch nach oben und unten) und mehr Bedienkomfort. Beispiel: Hält man die Shift-Taste gedrückt und bewegt die Maus nach oben oder unten, wird das Schienenteilstück automatisch um eine Ebene nach oben oder unten verschoben.

Wie bisher gilt es in jeder Mission bestimmte Ziele zu erreichen: soundsoviele Besucher, zehn Achterbahnen mit bestimmten Eigenschaften oder einen vorgegebenen Parkwert. Vielfach machen Einschränkungen das Szenario erst so richtig reizvoll – etwa wenn Sie nur Attraktionen installieren dürfen, die nicht höher als eine italienische Zypresse sind. Wer die mitgelieferten Einsteiger-, Fortgeschrittenen- und Experten-Parks geschafft hat, klickt sich Landschaften nach eigenen Wünschen zusammen. Oder tauscht mit Freunden. Oder schaut sich auf www.rollercoastertycoon.com um. Wir prophezeien: Dank der mitgelieferten Editoren wird das Internet vor Szenarien bersten, in denen Fans weltberühmte Achterbahn-Hochburgen wie das „Fränkische Wunderland Plech" nachbauen.

ERSTEINDRUCK

Rollercoaster Tycoon 2 ist wie ein Saisonticket für Disneyland Paris oder Warner Bros. Movie Park: Gegenüber dem letzten Besuch hat sich zwar kaum was verändert, aber ist man erst mal drin, will man nicht wieder raus. Kein anderes Spiel besitzt einen derartigen Experimentier-Charme. PETRA MAUERÖDER

Entwickler ..... Chris Sawyer
Anbieter ..... Infogrames
Termin ..... 31. Oktober 2002

Fünf Top-Neuheiten

Rein optisch scheint sich nicht wirklich etwas verändert zu haben – die Unterschiede liegen vielmehr im Detail:

Achterbahn-Designer

Ohne Zeit- und Geldlimit gestalten Sie Achterbahnen und laden die fertigen Entwürfe dann später in beliebige Parks (natürlich nur wenn die Attraktion bereits erforscht wurde). Vorteil: Sie können in aller Ruhe mit den Fliehkräften experimentieren und entsprechend nachjustieren.

Neue Attraktionen und Shops

Unsere Besucher können sich nun an asiatischen Spezialitäten, heißer Schokolade, Eistee, Brezeln und sogar Sojamilch laben. Außerdem verkaufen wir Sonnenbrillen, kurieren Fahrgäste im Erste-Hilfe-Raum und stellen Geldautomaten auf, an denen sich Besucher neues Bargeld besorgen können. Ferner gibt's erstmals Aufzüge und neue, wahnwitzige Achterbahnen.

Szenario-Designer

Spieldesigner Chris Sawyer überlässt Ihnen sein Heiligtum – den Szenario-Editor, mit dem alle Missionen entstanden sind. Gebirge, Täler, Seen, alles kein Problem. Und: Sie haben Einfluss darauf, welche Attraktionen überhaupt zugelassen sind. So legen Sie zum Beispiel fest, dass der Park ausschließlich aus Wasser-Fahrgeschäften bestehen darf.

Mehr Einflussmöglichkeiten

Bei vielen Fahrgeschäften sind mehr Details einstellbar – von der Geschwindigkeit des Transportbands bis zum Abfertigungsintervall. Streckenabschnitte und Gebäude sind bequem stapel- und einfärbbar. Und: Einmal eingestellte Popcorn- oder Limo-Preise gelten auf Wunsch für den ganzen Park.

Kooperation mit Six Flags

Fünf detailgetreue Nachbauten der besten Achterbahn-Parks der Welt (Six Flags Magic Mountain, Six Flags Over Texas etc.) stehen im Mittelpunkt einiger Missionen. 25 legendäre Bahnen wie Colossus und Goliath dürfen Sie auch in eigenen Parks verwenden.

ADD-ON

Empire Earth:
Zeitalter der Eroberungen

KUNTERBUNT Die futuristischen Gefechte auf dem Mars enthalten so viele Grafikeffekte, dass Sie beim Spielen eine Sonnenbrille brauchen.

NEUE EINHEITEN Die Amerikaner haben Verstärkung bekommen: Navy Seals sind effektiv gegen Gebäude und können sich auch im Wasser fortbewegen.

Das bislang größte Echtzeit-Strategiespiel wird noch größer: Drei neue Epochen des Add-ons lassen Empire Earth aus allen Nähten platzen.

NAH UND FERN Die römischen Legionäre sind weder begnadete Fern- noch Nahkämpfer. Aber eben beides, was sie zu einer ausgeglichenen Einheit macht.

Episch wie das Hauptprogramm soll **Zeitalter der Eroberungen** werden, obwohl es sich nur um ein Add-on handelt. Neu sind drei Epochen, die sich auf jeweils sechs Missionen aufteilen. Die Römer machen den Anfang. Unter der Führung von Gaius Marius führen Sie Krieg gegen die Germanen und andere feindliche Stämme, bis hinein in die Zeit von Julius Caesar, der auch als spielbarer Held zur Verfügung steht. Zum Einsatz kommen dabei Einheiten wie die Legionäre. Die werfen einen Kurzspeer für Distanzangriffe und zücken im Nahkampf ihr Schwert. Skorpion heißt das neue, gigantische Katapult, das Steine schleudert und Flächenschaden verursacht.

Die zweite Epoche im Add-on behandelt den Pazifikkrieg zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Die Missionen starten in Pearl Harbor und enden in Iwo Jima. Dazwischen erleben Sie die Schlacht um Midway und die Invasion der Philippinen-Insel Leyte. Im Gegensatz zur Römer-Kampagne werden Sie weitaus weniger Ressourcen haben: Meist obliegt Ihnen das Kommando über eine Hand voll Einheiten, die Sie taktisch klug durchs dreidimensionale Areal steuern müssen. Neu sind SAS-Commandos. Das sind Elite-Soldaten, die sich auch problemlos im Wasser fortbewegen und Gebäude mit einem Fingerschnippen in die Luft jagen – wenn man sie richtig einsetzt. Und dann gibt es da noch Funker, die in brenzligen Situationen Fallschirmjäger anfordern können.

Am aufregendsten an **Zeitalter der Eroberungen** ist jedoch die dritte und letzte Epoche. In ihr dreht sich alles um die Kolonisierung des Mars. Sie führen futuristische Gefechte auf der Seite der Asiaten und setzen sich gegen europäische und amerikanische Aggressoren durch. Gekämpft wird auf Planeten, die im All schweben. Zwischen den Sternen klaffen gewaltige, dunkle Löcher: der luftleere Raum. Aus diesem Grund kommen vor allem Raumschiffe vor. Davon gibt es vier Typen: einfache Abfangjäger, kleine Angriffs- und Transportschiffe sowie riesige Zerstörer. Doch das war nur eine kleine Auswahl an neuen Einheiten des Add-ons – da kommt verdammt viel Stoff auf Sie zu!

ERSTEINDRUCK

Zeitalter der Eroberungen spielt sich schon jetzt wie geschmiert – da kann fast nichts mehr schief gehen. All jene, die Empire Earth schon auswendig kennen, sollten sich das Add-on deshalb unbedingt vormerken: Die neuen Einheiten wehen wie ein frischer Wind durchs Programm! THOMAS WEISS

Entwickler .....Mad Doc Software
Anbieter .....Vivendi Universal
Termin .....Oktober 2002

PC CD ROM

KAMEHAN

Unreal TECHNOLOGY

MICROPROSE

Special Forces

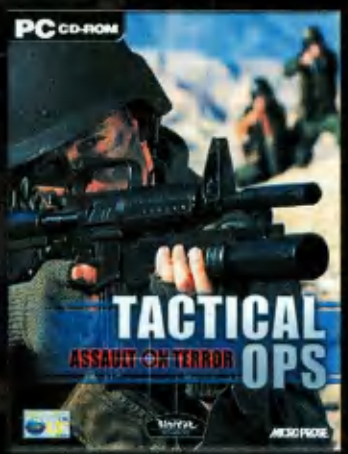
Terrorists

TACTICAL OPS

ASSAULT ON TERROR

"Temporeich, aktionsgeladen, mit aufregenden Schauplätzen, gleißenden Explosionen und Hollywood-Realismus."
PC Games 9/02

ür die effektive Terroristenjagd mpfehlen wir das Tacticalboard



tical Ops: Assault On Terror (c)2002 Microprose, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Microprose is a trademark of Infogrames Europe, S.A. Infogrames and the Infogrames Logo are registered trademarks of Infogrames Europe, S.A. Game Engine used under license n Epic Games, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Published and distributed by Infogrames Europe, S.A.

www.conflict.com

CONFLICT DESERT STORM™

WER WIND SÄT, WIRD STURM ERNTEN.

Der Golfkrieg wurde durch clevere Strategie, präzise Zugriffe und besonders eine Spezies von Soldaten gewonnen: die Schattenkrieger britischer SAS und amerikanischer Deltaforce. Dieser 3rd Person Action Shooter kombiniert das Beste aus der Welt geheimnisumwitterter Spezialkräfte mit realistisch ausgefeiltem Gameplay und überdurchschnittlich hoher Gegner-KI. Ein visuelles Feuerwerk, das stahlharte Nerven fordert. Oder Dein Leben.

XBOX PlayStation 2 PC CD ROM PIVOTAL GAMES SCi GAMES

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

Delta Force Black Hawk Down

Längst hat die Taktik-Shooter-Serie Delta Force ihr Verfallsdatum überschritten. Das wird sich jedoch mit Black Hawk Down ändern. Die alte Voxeltechnik wurde durch eine von Grund auf neu entwickelte Polygon-Engine ersetzt. Das Ergebnis sind unter anderem erheblich detailliertere Städte und eine gigantische Sichtweite. Lassen Sie sich vom Titel übrigens nicht in die Irre führen: Nur das Szenario erinnert an den gleichnamigen Film Black Hawk Down. Im Spiel schlagen Sie sich als Soldat einer US-Elitetruppe durch Somalia, während dort ein Bürgerkrieg tobt. Im Vergleich zu den Vorgängern ist der Spielablauf spannender geworden: Jetzt rennen Sie nicht nur von A nach B und schießen Gegner ab, sondern erleben auch zahlreiche geskriptete (sprich: vorberechnete) Überraschungen. Beispiel: Es kann schon mal vorkommen, dass sich die Missionsziele plötzlich ändern, weil die Widersacher Straßensperren errichten. Als Erscheinungstermin nennt der Entwickler Novalogic den Winter 2002.

Aquanox 2: Revelation

Mit grafisch überwältigenden Unterwassergefechten und fesselnden Missionen konnte **Aquanox** vergangenes Jahr begeistern. Mancher Seebär aus **Schleichfahrt**-Tagen vermisste aber die Handlungsfreiheit und das Schiffstuning aus dem Vorgänger. Diese Fraktion will **Revelation** zurückgewinnen. Handel soll es zwar nicht geben, als Söldner dürfen Sie sich Ihre Aufträge aber frei aussuchen. Wer Bonusmissionen erfüllt, verdient sich zusätzliche Waffen und Ausrüstung, die Läden der Unterwasserstationen halten jetzt Tuning-Teile bereit. Die Grafik haben die Mannheimer Entwickler von Massive noch weiter aufgebohrt, allerdings soll das Effektfeuerwerk nicht so kunterbunt ausfallen wie bei **Aquanox**. Bei der Vorführung wirkte **Revelation** deutlich düsterer. Termin: November 2002.

Iron Storm

Was wäre gewesen, wenn der Erste Weltkrieg nie geendet hätte? Damit befasst sich **Iron Storm**. Sie schlüpfen in die Rolle eines Söldners und erledigen Aufträge hinter feindlichen Linien. **Iron Storm** gelingt es, die Kriegsatmosphäre fast so realistisch einzufangen wie **MoH: Allied Assault (dt.)**: In einer Mission robben Sie durch einen Schützengraben, als ohrenbetäubende Einschläge die Erde erschüttern, Bäume ausreißen und Dreck meterhoch in die Luft wirbeln. Man fühlt sich, als könne man jeden Moment vom lärmenden Artilleriefeuer getroffen werden. Später lösen Sie Schleichmissionen, in denen Sie mit einem Scharfschützengewehr bewaffnet durch zerbombte Städte stapfen. Actionfans sollten sich **Iron Storm**, das im Oktober erscheinen soll, vormerken.

Appeal pleite, Outcast 2 eingestellt

Aus der Traum: Am 5. August haben die Outcast-2-Entwickler Appeal Konkurs angemeldet. Wie die deutsche Internet-Seite Adelpha.de berichtet, habe es wohl schon seit längerer Zeit Streitigkeiten im Team gegeben, die dazu führten, dass einige Programmierer die Firma verließen. Derzeit versucht man, das übrig gebliebene Spielkonzept den Entwicklern Elsewhere Entertainment in die Hand zu geben. Der Betrieb setzt sich aus ehemaligen Appeal-Mitarbeitern zusammen, darunter Outcast-Designer Yves Grolet.

Noch ein Ghost-Recon-Add-on

Ubi Soft hat ein zweites Add-on zum Taktik-Shooter Ghost Recon angekündigt. Das Spiel trägt den Untertitel Island Thunder und wird neben acht Einzelspielermissionen und fünf Mehrspielerkarten auch neue Waffen, Gegner und Fahrzeuge enthalten. Erscheinungstermin soll November dieses Jahres sein.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	18%	**Unreal Tournament 2003**	Multiplayer-Shooter | Sept. 2002 | Infogrames
2	16%	**Mafia**	Action-Adventure | 06. Sept. 2002 | Take 2
3	15%	**Doom 3**	Ego-Shooter | Ende 2003 | Activision
4	14%	**Deus Ex 2: Invisible War**	Action-Adventure | Februar 2003 | Eidos
5	11%	**CS: Condition Zero**	Taktik-Shooter | September 2002 | Vivendi Universal
6	7%	**Unreal 2**	Ego-Shooter | September 2002 | Infogrames
7	6%	**Freelancer**	SciFi-Action | November 2002 | Microsoft
8	6%	**Max Payne 2**	Third-Person-Shooter | 2003 | Take 2
9	4%	**Duke Nukem Forever**	Ego-Shooter | „When it's done" Take
10	4%	**Tom Clancy's Raven Shield**	Ego-Shooter | November 2002 | Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

HEFTIG Das neue Teamspiel „Bombing Run" dürfte die wohl härteste Ballsportart aller Zeiten sein.

Unreal Tournament 2003

Deutschlandpremiere: Als einziges deutsches Magazin konnte PC Games die aktuellste Version von Unreal Tournament 2003 einem 48-Stunden-Dauertest unterziehen. Jetzt ist Schluss mit Spekulationen und Gerüchten, denn wir präsentieren Ihnen Fakten!

Es gibt Momente, da möchte man vor Freude am liebsten die ganze Welt umarmen. Bei einem Lottogewinn etwa oder wenn man – wie in unserem Fall – die Möglichkeit hat, als PC-Spieler **Unreal Tournament 2003** vorab zu spielen. Stellen Sie sich gestandene Redakteure vor, die aufgekratzt durch ein Verlagsgebäude hüpfen und auch von Kollegen beneidet werden. Außenstehende mag dies befremden. Schließlich handelt es sich doch lediglich um ein Computerspiel, oder? Nicht ganz, denn **UT 2003** ist eines dieser besonderen Spiele, die bereits weit vor ihrer Veröffentlichung für enormen Wirbel sorgen. Unzählige Previews, Gerüchte, Spekulationen und Terminverschiebungen später durften wir endlich Hand anlegen, um die fast fertige Version auf Herz und Nieren zu prüfen. Fast fertig bedeutet in diesem Fall, dass die Entwickler noch etwas Feintuning betreiben, doch dazu später mehr.

Nürnberg, 14. August, 7:30 Uhr. Nach dem letzten Check von Kamera, Digital-Rekorder und anderem Gerät geht die Reise los. Ziel: Frankfurt/Main, Hauptquartier Infogrames Deutschland. Zweieinhalb Stunden später ist es so weit. Wir betreten den Hochsicherheits-Trakt von Infogrames und werden sofort von PR-Chef Michael Wetzel in einen separaten Raum geleitet. Das Interieur ist spartanisch, besteht aus Tisch, zwei Stühlen und zwei Rechnern, mehr brauchen wir nicht. Weitere PR-Männer betreten den Raum, Silberlinge in der Hand. Es handelt sich um das bestgehütete Geheimnis des Hauses: die **UT 2003**-CDs. Nach der Installation wandern sie sofort wieder aus dem Zimmer und werden an einem sicheren Ort verwahrt. Mit einem Klick auf UT 2003.EXE macht sich wenige Augenblicke später ein riesiges Grinsen auf unseren Gesichtern breit. Unsere 48 Stunden mit **UT 2003** beginnen ...

Unreal Tournament 2003 steht in erster Linie für kompromisslose Mehrspieler-Action. Trotzdem hat

Technische Revolution

Unreal

Der erste Titel mit **Unreal**-Engine lief ursprünglich mit Glide (für Voodoo-Karten), PowerVR und Software Rendering. Software Rendering wurde eingesetzt, da damals noch nicht so viele 3D-Karten in Umlauf waren. Hätte man auf schnelle Grafik-Chips gesetzt, wären die Abverkäufe bei weitem nicht so rosig ausgefallen. **Unreal** sah für damalige Verhältnisse grandios aus, da fast alle Effekte von der CPU selbst berechnet wurden. Spiele wie **Wheel of Time**, **Undying** oder **Mobile Forces**, die auf älteren Versionen der **Unreal**-Engine basieren, benötigten daher eine schnelle CPU. Die Grafik-Karte durfte ruhig etwas schwachbrüstig sein. Übrigens waren wir mehr als überrascht, dass **Unreal** auch heute noch einen erstaunlich guten Eindruck hinterlässt. Wenn man bedenkt, dass es auch auf einem 300er flüssig läuft ...

1995 Die Unreal-Map Curse

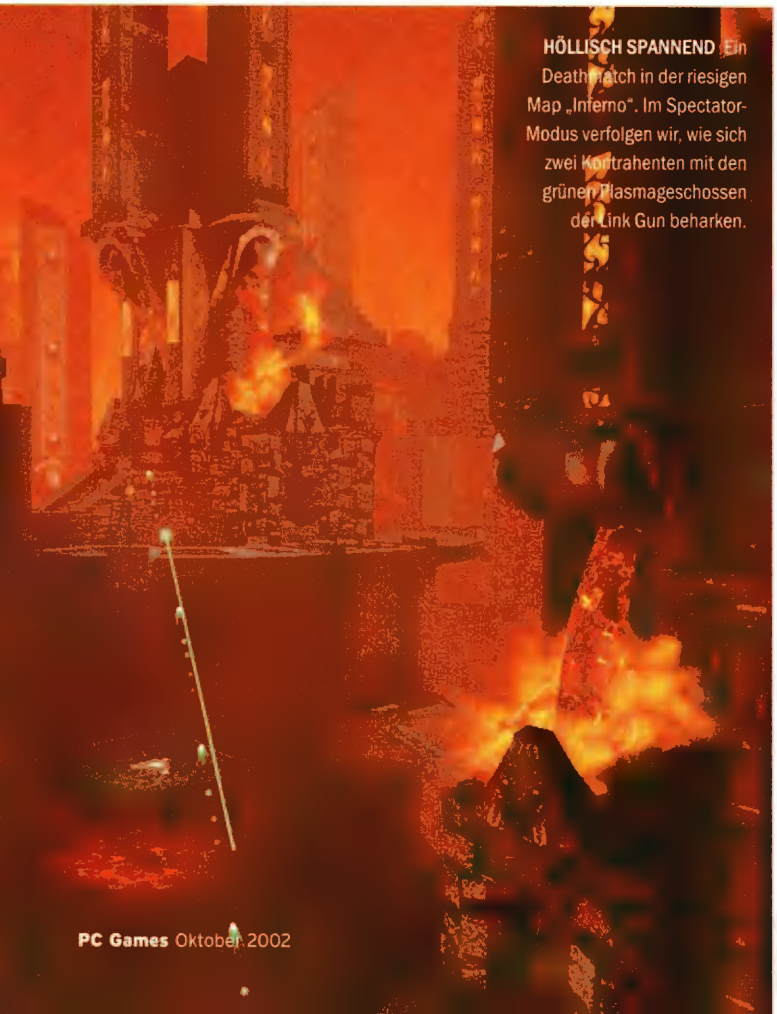
Unreal Tournament 2003

UT 2003 ist einer der ersten Titel, die auf einer neuen Version der **Unreal**-Engine basieren (Build xxx, Codename Warfare). Chefprogrammierer Tim Sweeney hat viele Bereiche der **Unreal**-Technologie komplett umgeschrieben; „Hardware T&L" lautet das Zauberwort. Alle Geforce- und Radeon-Grafikkarten besitzen einen T&L-Chip, der die CPU bei Geometrieberechnungen entlastet. **UT 2003** sieht unter anderem deshalb so gut aus, weil verschiedene Texturschichten übereinander gelegt werden. Das verpasst dem Spiel auch bei näherem Hinsehen einen detaillierten Look. Vertex Shader und Pixel Shader werden von der Engine unterstützt, aber im Spiel nicht eingesetzt. Man benötigt also nicht zwingend eine DirectX-8-Karte wie die Geforce3, für hohe Frameraten sollte man dennoch eine schnelle Grafikkarte besitzen.

2002 Die UT-2003-Map Curse3

GRAFIKPRACHT In Bewegung sieht die Rüstung dieses Söldners dank realistischer Reflexionen noch imposanter aus. Im Hintergrund sehen Sie die HiRes-Texturen riesiger Farn-Bäume.

Entwickler Epic besonderen Wert auch auf umfassende Solospieler-Möglichkeiten gelegt. Wer ohne große Umschweife loslegen will, wählt den Instant-Action-Modus. Hier suchen Sie Ihren Spieler und Computergegner, so genannte Bots, aus, entscheiden sich für Spielart plus Map und dürfen sofort losfraggen. Es stehen die Modi Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Double Domination und Bombing Run zur Verfügung. Zudem haben Sie mittels Mutator-Option die Möglichkeit, diverse Gimmicks zu aktivieren oder Regeländerungen vorzunehmen. Vom bekannten InstaGib bis zum Big-Head-Modus ist alles dabei. Mehr dazu im Extra-Kasten auf Seite 53. Bis zu 30 Bots lassen sich gleichzeitig aktivieren, die in acht verschiedenen KI-Stufen zur Auswahl stehen. In unserer Test-Session fiel uns jedoch auf, dass die Künstliche Intelligenz für einen versierten Spieler erst ab der sechsten Stufe „Masterful" eine Herausforderung ist. Darunter verhalten sich die Bots manchmal wie aufgescheuchte Hühner. Die Balance der Bot-KI ist einer der Punkte, an denen Epic bis zur Veröffentlichung noch feilen will. Gut so. Ihren Computer-Kameraden können Sie natürlich in den Team-Wettbewerben auch Befehle erteilen. Das funktionierte prächtig. Der Schnell-Einstieg „Instant Action" bietet Spielspaß für Monate und eignet sich perfekt fürs Training. Der „richtige" Einspielermodus geht aber noch viel weiter. Hier müssen Sie simulierte Ligen und große Turniere gewinnen, als würden Sie im Internet an großen Wettbewerben wie zum Beispiel der Clanbase teilnehmen. Vier Spielmodi-Wettbewerbe stehen so zur Verfügung: „Team-Deathmatch", „Capture the Flag", „Double Domination" und „Bombing Run". In neun Spieltagen müssen Sie sich und Ihr Team für die Play-off-Spiele qualifizieren, die dann zu den Final-Begegnungen führen. Sie beginnen mit der Auswahl Ihres Teams, Namen, Teamlogo und wählen den Team-Kapitän, der von Ihnen gesteuert wird. Im Deathmatch-Turnier gehen Sie zunächst alleine an den Start. Mit jeder gewonnenen Runde aber erhalten Sie Geld auf Ihrem Konto gutgeschrieben, für das Sie Söldner als Team-Kameraden einkaufen können, um für das nahtlos anschließende Team-Death-



HÖLLISCH SPANNEND Ein Deathmatch in der riesigen Map „Inferno". Im Spectator-Modus verfolgen wir, wie sich zwei Kontrahenten mit den grünen Plasmageschossen der Link Gun beharken.

Die Waffen & Extras

Im Waffenarsenal wird Ihnen vieles bekannt vorkommen. Dennoch hat Epic einige sinnvolle und interessante Neuerungen eingeführt.

SHIELD GUN

Die Shield Gun gehört zur Grundausstattung. Im Primärmodus lädt sie sich hydraulisch auf und schadet mit einem Nahkampf-Stoß. Der Sekundärmodus ist neu und praktisch. Mit einem grünen Energieschild können Sie Treffer und Geschosse abwehren.

ASSAULT GUN

Die Assault Gun ist ebenfalls eine Standardwaffe, die Sie von Beginn an tragen. Das kleine Maschinengewehr verfügt im Sekundärmodus über vier Explosiv-Ladungen, die Sie wie bei einem Granatwerfer einsetzen können. Klasse gegen „Spawn-Killer".

LINK GUN

Die Link Gun verschießt grüne Plasmakugeln oder richtet einen zuckenden Plasmastrahl auf den Gegner. Via Mutator auch als Heil-Plasma einsetzbar.

FLAK CANNON

Die bekannte Flak Cannon verschießt einzelne Metallsplitter oder Granaten, die beim Einschlag in einer vernichtenden Splitterwolke detonieren.

SHOCK RIFLE

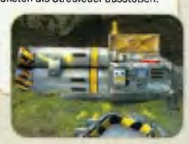
Der schnelle Einzelschuss des Primärmodus kann mit der sekundären Plasmakugel in einer Combo zu einer infernalischen Explosion gebracht werden.

MINI GUN

Die heulende Minigun besitzt einen extrem schnellen Streuschuss, kann aber mit geringerem Kugelausstoß auch gezielter eingesetzt werden.

RAKETENWERFER

Ein Klassiker: Der Raketenwerfer verschießt wahlweise ein schnelles Geschoss, kann aber auch bis zu drei Raketen als Streufeuer ausstoßen.



LIGHTNING GUN

Das lichtschnelle Geschoss der Lightning Gun hinterlässt eine Leuchtspur. Die Waffe besitzt auch eine Zoomfunktion für große Entfernungen.

AMPLIFIER

Ein Extra-Item ist der Amplifer, der, einmal aufgenommen, die Schadenswirkung für einige Sekunden verdoppelt.

ARMOR

Unterschiedlich starke Schildenergie-Extras geben Ihrem Charakter entweder 50 oder 100 Rüstungspunkte.

ADRENALIN

Ganz neu sind die in den Maps verteilten Adrenalin-Pillen, die Sie sich aber auch durch Frags verdienen. Wenn Sie einhundert Adrenalin-Punkte erreicht haben, können Sie mit Special-Moves auf den Bewegungstasten Spezial-Fähigkeiten wie Super-Sprung, Super-Speed, Berserker oder Energie-Regneration ausführen (siehe Kasten auf S. 50).

UT 2003 verleiht Flügel

Eines der neuen Features ist der Einsatz von Adrenalin-Kapseln, die in den Maps herumliegen oder die Sie durch Frags erhalten. Sobald Sie 100 der Pharma-Spaßmacher eingesammelt haben, kann Ihre Spielfigur Spezialmanöver ausführen. Ihr Charakter kann dann schneller rennen, weiter springen, erhöht seine Defensiv-Kraft oder kann sich unsichtbar machen. Die Wirkungsdauer ist allerdings auf wenige Sekunden beschränkt. Die verschiedenen Specials lösen Sie aus, indem Sie die vier Bewegungstasten in einer bestimmten Reihenfolge drücken. Eine perfekte Lösung, denn so ist der Spieler nicht gezwungen, die Finger von den Richtungs-Tasten zu nehmen.

BERSERK:
Tastenkombination: vorwärts, vorwärts, vorwärts, vorwärts

WIRKUNG:
Verdoppelt den Schaden der eingesetzten Waffe

DEFENSE:
Tastenkombination: rückwärts, rückwärts, rückwärts, rückwärts

WIRKUNG:
Lebenskraft und Schildenergie steigen zum Maximalwert

INVISIBILITY:
Tastenkombination: links, links, rechts, rechts

WIRKUNG:
Die Spielfigur wird schemenhaft und nahezu unsichtbar.

SPEED UND SPRUNG:
Tastenkombination: rückwärts, rückwärts, vorwärts, vorwärts

WIRKUNG:
Die Spielfigur bewegt sich schneller und springt höher.

ASSIMILIERT Diese Dame konnte einem Kubus der Borg entsprungen sein.

AHNUNGSLOS Ob der robotische Fahnenträger weiß, dass sein Henker hinter ihm lauert?

HOCHAUFLÖSEND Achten Sie auf die feinen Texturen, die auch in der Nahansicht nicht verschwimmen und besonders plastisch wirken.

match-Turnier gerüstet zu sein. In den reinen Team-Wettbewerben müssen Sie gleich zu Beginn fünf weitere Spieler einkaufen und auf Spielpositionen verteilen. Sie besetzen zwei Defensiv- und Offensiv-Posten und eine Art „Libero", der dort aushilft, wo es gerade nötig ist. Da **UT 2003** auch im Einzelspieler-Modus die Simulation einer futuristischen Sportart ist, fehlt es natürlich nicht an einem Transfermarkt für Bots. Für Geld, das Sie im Laufe der Turniere gewinnen, lassen sich weitere Bot-Spieler erwerben. Je teurer ein so genannter „Free Agent" ist, umso besser sind auch seine Fähigkeiten. Diese „Skills" unterteilen sich in Treffsicherheit, Beweglichkeit und taktisches Verhalten. In einer Art Lernkurve steigen die Fähigkeiten der Computer-Mitspieler aber auch mit jedem Match. Wenn Sie dennoch mit einem Bot unzufrieden sind, dann dürfen Sie ihn natürlich feuern.

Ganz neu neben dem Einzelspielermodus sind die zwei Spiel-Modi Bombing Run und Survival. „Deathmatch", „Team Deathmatch" und „Capture the Flag" sind bereits etabliert. „Domination" ist vom Vorgänger bekannt, der jetzt aber in der überarbeiteten Variante „Double Domination" zum Einsatz kommt: Zwei Kontrollpunkte (A und B) befinden sich an unterschiedlichen Punkten eines Levels. Sobald Sie einen der Punkte berühren, nimmt er Ihre Team-Farbe an. Wenn beide Kontrollpunkte von einem Team besetzt sind, startet ein Countdown. Ist er abgelaufen, bekommt das Team einen Punkt und die nächste Runde beginnt. Durch

Der Spielmodus Bombing Run hat sich als überraschend unterhaltsam herausgestellt: Teamsport mit tollen Ballstafetten.

Tastatur-Befehle können Sie Ihren Kameraden Befehle übermitteln, wodurch sehr taktisch geprägte Matches möglich sind. Im Singleplayer-Spiel reagierten die Bots übrigens erstaunlich gut auf die Kommandos. Völlig neu ist der „Bombing Run"-Modus. Im Grunde handelt es sich um ein Ballsport-Mannschaftsspiel, in dem die Teams einen Energieball in das „Tor" der gegnerischen Basis befördern. Die Anzahl der Mannschafts-Mitglieder ist nicht vorgegeben. Der Ball selbst liegt in der Mitte der Map und materialisiert dort nach jedem Tor aufs Neue. Ballführende Spieler müssen sich schleunigst in die gegnerische Basis aufmachen. Der Haken ist, dass man keine Waffen zur Verfügung hat, solange man die Elektro-Murmel trägt. Per Feuer-Taste lässt sich der Ball aber zu anderen Spielern passen. Es vergingen einige Minuten Spielzeit, bis wir heraushatten, welche tollen Möglichkeiten sich daraus ergeben. Stellen Sie sich vor, Ihre Figur ist im Ballbesitz und ein Gegner ist Ihnen auf den Fersen. Sie könnten sich jetzt auf Ihre Kollegen verlassen, die den Störenfried eventuell abfangen. Wie wäre es aber, wenn Sie sich schnell umdrehen, dem Gegner den Ball zupassen, damit dieser nicht mehr feuern kann, und ihn dann über den Haufen ballern? Danach schnappen Sie sich die Murmel wieder und hetzen weiter Richtung Tor. Genial!

Für Epic Games war sehr wichtig, einen rundum verbesserten Nachfolger abzuliefern, ohne zu sehr vom Grundprinzip des Vorgängers abzuweichen. Das ist in jeder Hinsicht gelungen. Kaum eine Neuerung, die nicht sinnvoll er-

Die Maps - Teil 1

Damit Sie schon jetzt wissen, wie die zukünftigen Spielwiesen heißen, präsentieren wir alle Maps im Überblick. Im **UT 2003**-Video-Special auf der PC-Games-DVD können Sie alle Maps sogar im Kamera-Überflug sehen.

dm_Antalus
Die weitläufige Deathmatch-Map beeindruckt durch gewaltige Felsformationen, ausgeprägte Vegetation, Wassertümpel und organische geformte Brücken und Stege.

dm_Asbestos
Asbestos erinnert an ein stillgelegtes Stahlwerk, in dem sich große Industrie-Werkshallen und schmale Metallgänge abwechseln.

dm_Compressed
Das thematische Gegenstück zu Asbestos ist Compressed, deren Ausgestaltung an eine riesige Chemifabrik erinnert. Überall verlaufen Leitungen und blubbern grüne Säure-Tanks.

dm_Curse 3
Viele werden sie nicht wiedererkennen. Oder doch? Curse 3 ist die Fortführung einer Klassiker-Map und wirkt jetzt mit tollen Licht- und Raucheffekten noch „gruftiger".

_Flux II
Die große Map erinnert an einen Raumschiff-Hangar mit vielen Treppen und Stegen. Außerhalb der Hydraulik-Tore finden Sie sich in einer Schneelandschaft wieder.

dm_Gael
In der kleinen One-on-One-Map gibt es nur Raketenwerfer und Lightning Gun. Hier erwartet Sie ein spannendes Spiel zwischen Zielgenauigkeit und Explosionskraft.

dm_Gestalt
Sehr dunkel, sehr futuristisch, sehr verwinkelt. Mit ihren vielen unübersichtlichen Ebenen sollten Sie diese Map ganz genau kennen, um hier Erfolg zu haben.

dm_Inferno
Das falsche Spiel? Nein, das ist keine Map von id Software, sondern eine satanische Idee der **UT 2003**-Designer. Der morbide Aufbau wird durch die fließende Lava in unheimliches Licht getaucht.

dm_Insidious
Eine kleine und übersichtliche Deathmatch-Map für zwei Spieler. Wer hier die Kontrolle über Mega-Health und Shield übernommen hat, kann nicht mehr verlieren.

dm_Leviathan B
Ebenfalls klein und symmetrisch aufgebaut, gibt es in dieser Karte aber viele Extras und Waffen. Hier können sich auch kleine Teams austoben.

dm_Maul
Die Outdoor-Map liegt in einem kleinen Tal und wirkt wie ein militärisches Versorgungslager. Durch den symmetrischen Aufbau auch als CTF-Map spielbar.

dm_Phobos Moon 2
Ein Klassiker im neuen Gewand: Mit verringerter Schwerkraft lassen sich in dieser Raumstation unglaubliche Schwebeduelle veranstalten. Sehenswert: der Blick ins All.

dm_Serpentine
Die kleine Karte versetzt Sie in eine ägyptische Grabkammer mit zwei riesigen Kobraschlangen und staunenswerter Texturqualität.

dm_Tokara Forest
Die riesige Map mit geringer Schwerkraft sieht mit Mammut-Bäumen und glühenden Jump-Pads wie ein verwunschener Feenwald aus.

dm_Vidona
Hier befinden Sie sich scheinbar an Bord eines Raumschiffes. Die Partikel- und Lichteffekte laufen in dieser Kulisse zur Höchstform auf.

ctf_Chrome
Blau gegen Rot: In der kleinen CTF-Map spielen Sie am besten mit Dreier-Teams. Hervorzuheben sind hier die tollen Metallic-Effekte.

ctf_Citadel
Eine Albtraum-Landschaft, die an den Stil des Alien-Schöpfers H. R. Giger erinnert. Insbesondere der Outdoor-Part eignet sich für Scharfschützen.

SCHLAU Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte und staubt am Ende die Frags ab!

REALISTISCH Dank der raffinierten Karma-Physics-Engine purzeln und taumeln alle Objekte äußerst lebensecht.

SCHÖN Die Lightning Gu ist ein würdiger Ersatz für die Sniper Rifle.

scheint und gut ausgeklügelt wirkt. Das beginnt schon damit, dass die Spielfiguren jetzt über eine Doppel-Sprung-Fähigkeit verfügen. Nachdem Sie die Sprungtaste drücken, können Sie diese am höchsten Punkt ein zweites Mal benutzen, um noch höher zu hüpfen. Das erfordert ein gewisses Timing, geht aber nach kurzer Zeit in Fleisch und Blut über. Auch wenn es auf den ersten Blick nicht sonderlich spektakulär wirkt, werden Sie den Double-Jump bald nicht mehr missen wollen. Erfahrene Spieler wissen genau, wohin sie eine Rakete feuern müssen,

> Die Adrenalin-Pillen sind eine brillante Idee, um **in brenzligen Situationen nützliche Special-Moves** zur Verfügung zu haben.

wenn sie ein springendes Ziel anvisieren. Sie feuern einfach dorthin, wo der Gegner nach dem Sprung landen wird. Als Opfer hatte man wenig Chancen, da lebend rauszukommen. Jetzt kann man sich durch einen gezielten zweiten Sprung aus der Gefahrenzone retten. Dankenswert ist auch, dass Sie wieder durch doppeltes Betätigen einer Richtungstaste dezente Ausweichmanöver, so genannte Dodges, ausführen können. So hechtet die Spielfigur etwa schnell nach links, wenn Sie zweimal die entsprechende Taste drücken. Komplett neu und unseres Erachtens eine bemerkenswerte Idee sind die Adrenalin-Pillen, die in den Levels verstreut liegen oder die Sie für Frags bekommen. Sobald Sie 100 davon geerntet haben, kann Ihr Charakter einen Special-Move ausführen. Dieses Feature ersetzt das Runen-System des Vorgängers und soll dafür sorgen, dass Spieler, die eine Map kontrollieren, nicht automatisch als Sieger hervorgehen. Schließlich sind Profi-Spieler ja berüchtigt dafür, immer wieder die gleichen Laufwege abzugrasen, um jedes Item oder Extra wie Amplifier, Shield oder Anti-Gravity-Boots einzusacken. Basic-Items wie Amplifier, Health und Shield haben aber nach wie vor ihren Platz in den Maps. Entschärft wurde auch das Translocator-Problem. Sie können sich mit dem Teleporter-Gerät nach wie vor durch die Maps beamen. Allerdings geht das nicht mehr so unendlich oft, sondern wurde begrenzt. Sie sollten dieses nützliche Utensil also nur dann einsetzen, wenn es wirklich notwendig ist.

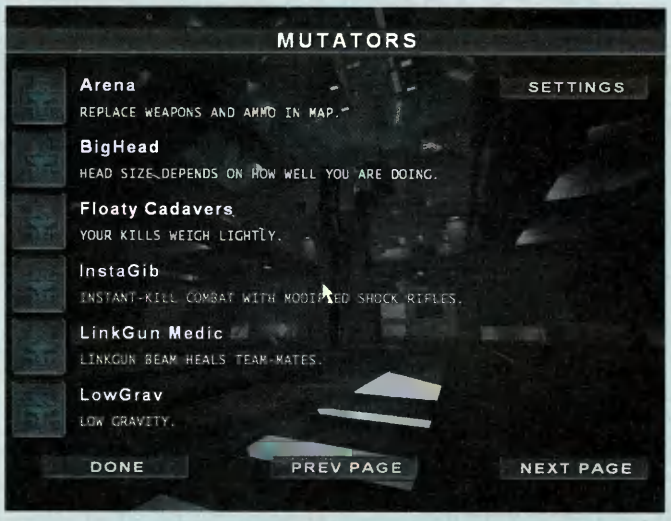
Das überarbeitete Waffenarsenal darf natürlich nicht unerwähnt bleiben. Viele der bekannten Gerätschaften sind wieder mit von der Partie, wobei an der Optik und ihrer Wirkung gefeilt wurde. So feu-

TRAUMHAFT Der Blick ins All über der Map Phobos Moon 2 kann die ballernden Gegner schon mal vergessen machen.

ert der Rocket-Launcher nur noch maximal drei Raketen gleichzeitig ab und auch der Zerstörungsradius ist nicht mehr ganz so groß. Vorbei die Zeiten, als man einfach einen Raketen-Batzen in die ungefähre Richtung eines Gegners feuern konnte, um einen Frag zu kassieren. Die Enforcer-Gun wurde gegen ein Assault Rifle ausgetauscht, das im Sekundärmodus Granaten abfeuert. Statt der Sniper Rifle gibt es jetzt die Lightning Gun, mit der sich auch im Zoom-Modus Lichtblitze verschießen lassen. Vollkommen neu ist die Shield Gun, die Sie neben dem Assault Rifle als Standard-Ausrüstung mit sich tragen. Sie lädt sich hydraulisch auf, wenn Sie den Feuer-Button gedrückt halten, und erzeugt einen schmerzhaften Nahkampfstoß, sobald der Knopf losgelassen wird. Die Sekundär-Funktion ist ein Schild, der Sie vor feindlichen Projektilen schützt. Sehr nützlich, wenn man mal in die Ecke gedrängt wird. Spezial-Waffen gibt es natürlich auch wieder, wobei wir noch nicht zu viel verraten möchten. Was könnte sich wohl hinter dem klangvollen Namen „Ion Painter" verbergen? In Ordnung, wir verraten es Ihnen. Es handelt sich um ein Gerät, mit dem Sie nahe an den Gegner heranzoomen können, um diesen zu „markieren". Ein Satellit in der Planeten-Umlaufbahn feuert nun einen vernichtenden Energiestrahl auf das Ziel ab und legt obendrein alle Gegner im näheren Umkreis ebenfalls flach. Sehr effektiv und äußerst spaßig!

Zu den optischen Qualitäten des Epic-Werkes: Bereits sei einiger Zeit geistern illegale **UT 2003**-Beta-Versionen durchs Internet. Diverse Webseiten ha-

Mutator-Spielzeug



Im Einzelspielermodus lassen sich so genannte Mutators freischalten. Durch deren Zuschaltung können Sie die Regeln, die Physik oder die Geschwindigkeit des Spiels verändern. Bei **UT 2003** hat Epic auch in dieser Hinsicht geklotzt und nicht gekleckert. Eine reichhaltige Auswahl an zuschaltbaren Mutators sorgt für ausgefallene Ergebnisse. Hier eine Auflistung der vorhandenen Mutators und deren Auswirkung aufs Spiel.

Arena
Ändert den Fundort von Waffen und Munition innerhalb einer Map

Big Head
Je besser Sie spielen, desto größer wird der Kopf Ihres Charakters.

Floaty Cadavers
Erlegte Gegner sind federleicht und schweben durch die Gegend.

InstaGib
Der Klassiker: nur eine Waffe. Jeder Treffer ist ein Frag.

LinkGun Medic
Sie können Kameraden mit dem Strahl der Link Gun heilen.

LowGrav
Die Gravitation wird verringert – das sorgt für meterweite Sprünge.

Regeneration
Die Lebensenergie aller Spieler lädt sich kontinuierlich auf.

Slow Enemy
Ihre Gegner bewegen sich in Zeitlupe. **Matrix** lässt grüßen.

Slow Motion Corpses
Spezial-Animationen laufen in Zeitlupe ab.

Species Statistics
Jede Rasse verfügt über individuelle Kampf-Attribute.

Team Regeneration
Alle Mitglieder Ihres Teams regenerieren sich wieder.

Vampire
Wenn Sie dem Gegner Schaden zufügen, werden Sie geheilt.

Der neue UnrealED

Im Lieferumfang von **UT 2003** ist wieder ein Level-Editor enthalten. Dieser ist überraschend unkompliziert zu bedienen. Viele Ego-Shooter warten mit einem Editor auf. So können sich interessierte Spieler eigene Arenen zusammenbasteln, die nötigen Kenntnisse vorausgesetzt. Der **UT 2003**-Editor ist sehr einsteigerfreundlich, so dass auch Laien schnell zurechtkommen. Dies haben sie so genannten Prefabs zu verdanken. Dabei handelt es sich um vorgefertigte Level-Fragmente, die nach Lust und Laune platziert werden können. Bäume, Wände, Treppen, Jump-Pads und vieles mehr können mit einem Klick ausgewählt und eingebaut werden. Für Profis besteht aber immer noch die Möglichkeit, komplett neue Szenarien zu entwickeln. Leider konnten wir den Editor noch nicht testen. Ende dieses Jahres soll ein spezielles Profi-Buch erscheinen, das sich eingehend mit dem Editor beschäftigt.

Die Maps - Teil 2

ctf_Eviscerate
Eine Raumschiff-Metzgerei? Wir wissen es nicht, aber in der kleinen CTF-Map werden Sie sich sicher nicht nur am Level-Design weiden.

ctf_December
Nur die Halle des U-Boot-Werft-Bunkers ist weitläufig. Ansonsten müssen Sie Ihre CTF-Mannschaft durch enge Gänge kommandieren.

ctf_Geothermal
Dunkel, verwinkelt, mit vielen Röhren und Verstecken. Wenn Sie hier ohne Teamkameraden unterwegs sind, kann das ganz schnell ein Ende haben.

ctf_Lava Giant II
Bombastisch! Die riesige Lava-Landschaft sieht nicht nur irre gut aus, sondern überzeugt auch mit ausgewogenem Level-design. Nur für große CTF-Teams geeignet.

ctf_Lethargic
Eine Prise Jules Verne, ein Fitzelchen Mittelalter, eine Spur Alien – und fertig ist die in Stein gehauene und mit archaischen Neonröhren beleuchtete CTF-Karte.

ctf_Lost Faith
Die CTF-Basis liegt am Ende eines Höhlensystems, das zum Mittelpunkt der Map führt. Dort rauscht lauschig ein Wasserfall, Grillen zirpen und Glühwürmchen schwirren.

ctf_Orbital
Dunkel, düster, grünlich schimmernd, viele Kabel und Lichtpaneele. Ein klassischer Science-Fiction-Look, wie er auch in einem Borg-Kubus herrschen könnte.

br_Elecfields
Das metallene Spielfeld der Bombing-Run-Karte liegt hoch über einem Industriegebiet. Hier herrschen Rost und saurer Regen und es ist ein weiter Weg bis zum gegnerischen Tor.

br_Endagra
Polarlichter flimmern über dieser verkarsteten Arktis-Landschaft. Die gegenüberliegenden Tore erreichen Sie nur über verwinkelte Schluchten am Ende der Freifläche.

br_Kalendra
Bis zu den Knien darf Ihre Bombing-Run-Mannschaft hier durch den Schnee stapfen. Das tut dem Mannschaftsspaß aber keinen Abbruch.

br_Skyline
Eine echte Future-Sports-Kulisse hoch über den Dächern einer riesigen Metropole. Mit verringerter Schwerkraft springen Sie hier von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer.

br_Twin Tombs
Eine mittelalterliche Fantasywelt mit zwei großen Burgen und einem Stonehenge-ähnlichen Mittelfeld dient hier als Austragungsort für die Ballgefechte.

br_Temple of Anubis
Ägypten bei Nacht: Während sich die Spieltore tief in den Pyramiden befinden, bekämpfen sich die Teams auch in einer weitläufigen Wüstenlandschaft.

dd_Core
Die beiden Kontrollpunkte der Double-Domination-Karte befinden sich gut versteckt in den Tiefen dieses pulsierenden Plasma-Reaktors.

dd_Outrigger
Unter einem stürmischen Gaswolken-Himmel kämpfen Sie um die Map-Kontrolle. Wichtig ist hier die perfekte Beherrschung der Jump-Pads und die Steuerung in der Luft.

dd_Scorched Earth
Hoch über Lava-Feldern thront diese gewaltige Burgkonstruktion. Ein falscher Schritt, ein schlecht getimter Sprung und von Ihrer Spielfigur bleibt nur noch ein Zischen übrig.

dd_Sepukku Gorge
Der Start- und Waffenpunkt befindet sich in einer glimmenden Höhle. Die eigentlichen Gefechte aber finden weit draußen unter einem nächtlichen Traum-Himmel statt.

dd_Sun Temple
In der ausgedehnten und lichtdurchfluteten Tempelanlage des Sonnengottes sollten sich nur große Teams zum Double-Domination-Wettkampf verabreden.

ben sogar schon Vorabtests veröffentlicht, die auf dieser unfertigen „leaked version" basieren. Wer sich anhand dieser Raubkopie ein Urteil bildet, ist selber schuld. Denn neben spielerischen Unzulänglichkeiten hinkt sie der Fassung, die PC Games in Augenschein genommen hat, auch in Sachen Grafik meilenweit hinterher. **UT 2003** sieht mittlerweile verdammt gut aus, fantastisch, um genau zu sein. Schicken Sie Ihren alten Rechner inklusive Grafik-Karte gleich in Rente, wenn das volle grafische Potenzial ausgeschöpft werden soll. Es lohnt sich. Bei unseren Testsystemen handelte es sich um 2,4-GHz-CPUs und Geforce4-Ti-4600-Grafikkarten. Mehr geht derzeit fast nicht. Dafür aber verwöhnt **UT 2003** das Auge mit wundervollen HiRes-Texturen und extrem detaillierten Polygon-Modellen und stellt bis auf weiteres die absolute Technik-Referenz dar. Als besonderes Beispiel sei hier die Map Inferno genannt, die fast zu schön ist, um wahr zu sein. Details wie feine Ornament-Strukturen, die Treppen und andere Bauteile zieren, zeigen, wie plastisch Texturen auch ohne Bump Mapping aussehen können. Generell wird mit Effekten nicht geprotzt, sie werden dezent eingesetzt, um eine wirklichkeitsnahe Optik zu erzielen. Der Einsatz von „Specular Mapping" sorgt dafür, dass Licht realistisch von Objekten reflektiert wird. Solche Effekte gehören heute zum guten Ton und wurden zurückhaltend, aber dennoch effektiv eingesetzt. Um es verständlich auf den Punkt zu bringen: Besser geht es momentan einfach nicht! Wenn Ihnen im Spiel die gegnerischen Salven um die Ohren fliegen und ein grafisches Highlight das nächste jagt, dann ist das atemberaubend. Auch die erstaunlichen Animationen müssen wir erwähnen. Die sind nämlich nicht vorprogrammiert,

ERLEUCHTET In Teamspielen sind die Mannschaften durch rote und blaue Schulter-Scheinwerfer deutlich zu erkennen. Da fällt jeder Camper im Gebüsch sofort auf.

WER IST DA? Ein Gegner, der den „Invisibility"-Special-Moves ausgeführt hat, nimmt uns mit der Shock Rifle aufs Korn.

wie sonst üblich. Hier kommt die Karma-Physics-Engine ins Spiel. Sie berechnet anhand des Untergrundes, der Größe und des Einschlags-Winkels eines Projektils physikalisch korrekt, wie sich Körper in der Gravitation verhalten. Das Resultat kann wirklich überzeugen, da so kein Frag dem anderen gleicht. Da überrascht es übrigens, dass sich **UT 2003** laut Epic auch auf einer 500-MHz-Kiste spielen lassen soll – mit einem weniger befriedigenden Ergebnis, wohlgemerkt. Wir haben zum Test auch mit geringeren Auflösungen experimentiert und sämtliche Details auf das Minimum beschränkt. Ergebnis: Das Spiel sieht dann immer noch erstaunlich gut aus. Damit Sie sich davon selbst überzeugen können, haben wir identische Szenen in unterschiedlichen Auflösungen und Detailstufen in unserem umfangreichen Exklusiv-Video auf DVD gegenübergestellt.

Fünf Spielmodi, über zehn Waffen, 48 Spielermodelle aus sechs Rassen, 35 Maps, Edel-Grafik und bombastischer Sound, was will man mehr? Doch es gibt da eine Sache, die jeder Ego-Shooter-Spieler kennt, aber nur sehr schwer in Worte fassen kann. Es geht um das typische Shooter-Feeling. Ein Grund für den großen Erfolg des Vorgängers war dieses ganz besondere Spielgefühl. Steuerung, Waffen-Balance, Levels und Cha-

Fuggerstr. 6 · 49479 Ibbenbüren
ÖFFNUNGSZEITEN: Mo. - Fr. 10.00 - 18.00 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr · langer Sa. 10.00 - 16.00 Uhr

RECORDING & SYNTHESIZER
Fon: 0 54 51/9 09-1 90 · Fax: -1 99
E-Mail: recording@musik-produktiv.de
synthesizer@musik-produktiv.de

DJ-ZONE
Fon: 0 54 51/9 09-1 90 · Fax: -1 99
E-Mail: djzone@musik-produktiv.de

MUSIK PRODUKTIV®

24-Stunden-Bestell-Hotline: 0180-50 52 100
nur 12 Cent/Min.

RECORDING & SYNTHESIZER

DJ-EQUIPMENT
Behringer VMX 100 DJ-Mixer
Best.-Nr.: 9503123 ..... € 99,-
Korg KAOSS-Pad X/Y Effect/Filterpad
Best.-Nr.: 9115012 ..... € 248,-
Zoom ST-224 Desktop-Sampler
Best.-Nr.: 9528003 ..... € 345,-
Behringer MX-602A Kompaktmixer
Best.-Nr.: 9503105 ..... € 69,-

MASTERKEYBOARDS
Evolution Dancestation MK-125 Keyboard 25 Tasten
Best.-Nr.: 5127002 ..... € 80,-
Evolution MK 225 C MIDI-Masterkeyboard 25 Tasten USB
Best.-Nr.: 5127009 ..... € 140,-
Roland Edirol PC-300 USB Keyboard
Best.-Nr.: 5103210 ..... € 195,-
Roland Edirol PC 180a Masterkeyboard
Best.-Nr.: 5103171 ..... € 148,-
Miditech Midistart 49Keys/2Wheels/SubD/Softw.
Best.-Nr.: 5135004 ..... € 85,-

Edirol UA-3 Guitar Tracks GIG PACK
Das GIG PACK enthält das UA-3 Audio Interface und Cakewalk Guitar Tracks 2 für PC. Guitar Tracks hat 8 Spuren, eine kleine Drummachine, ein Stimmgerät etc und ist superleicht zu bedienen - Das amtliche Paket für, die auch unterwegs recorden wollen, jetzt supergünstig !
Best.-Nr.: 9110066
€ 189,-

USB AUDIO/CONTROLLER
Evolution U-Control UC-16 USB Controller/16 Potis
Best.-Nr.: 5127010 ..... € 119,-
Tascam US-428 USB-Audio-Interface
Best.-Nr.: 9103234 ..... € 499,-
Edirol UA-1D Audio-Interface Digital I/O
Best.-Nr.: 9110069 ..... € 119,-
Edirol UA-1A Audio-Interface Analog I/O
Best.-Nr.: 9110070 ..... € 109,-
Edirol UA-3 USB Audio-Interface
Best.-Nr.: 9110066 ..... € 189,-
Midiman Audiosport DUO USB Audio/SPDIF 24Bit/96k
Best.-Nr.: 5303072 ..... € 399,-
Emagic EMI 2/6 USB-Audio-Interface 2In/6Out-24bit
Best.-Nr.: 5201133 ..... € 348,-

HARDDISKRECORDING
Terratec EWX2496 Analogl/O Digitall/O opt
Best.-Nr.: 5508016 ..... € 174,-
Terratec DMX 6-Fire(5.1)
Best.-Nr.: 5508018 ..... € 239,-
Terratec EWS-88MT 8Kanal AD/DA 24 96kHz
Best.-Nr.: 5508009 ..... € 355,-

Midiman Omni I/O MicPreamp
Best.-Nr.: 5303065 ..... € 249,-
Midiman Delta Audiophile 2496 PC&Mac/ Midi/Stl/O/
Best.-Nr.: 5303066 ..... € 229,-
Marian Marc-4 MIDI 4 analoge I/O/je 2 MIDI I/O/2
Best.-Nr.: 5513001 ..... € 259,-

Edirol UM-2 Midi-Interface
2 Ein- und Ausgänge, USB, extrem leicht und tragbar, für Mac und PC. Best.-Nr.: 5103228
€ 76,-

Edirol UM-4 Midi-Interface
4 Ein- und Ausgänge, USB, für Mac und PC
Best.-Nr.: 5403251
€ 124,-

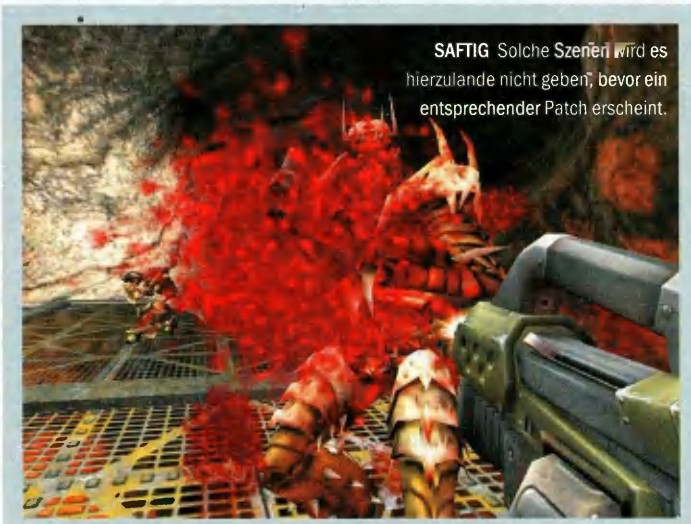
KOPFHÖRER/-VERSTÄRKER
ATC-H5 I-Cool, I-mac Design, geschlossen
Best.-Nr.: 9701038 ..... € 25,-
Audiotechnica ATH-M40
Best.-Nr.: 9701011 ..... € 75,-
Sennheiser HD-25 SP
Best.-Nr.: 9604008 ..... € 89,-
Sony MDR-V500DJ
Best.-Nr.: 9613009 ..... € 111,-
Grapevine by SPL Headamp 4 Kopfhörerverstärker
Best.-Nr.: 9524034 ..... € 198,-
Behringer HA 4600 Powerplay Pro Kopfhörerverstärker
Best.-Nr.: 9503116 ..... € 125,-

PRODUCING/STUDIO
Midiman Audio-Buddy Mic-Preamp 2kanalig/Phantomp
Best.-Nr.: 5303042 ..... € 129,-
DBX Mini-Pre Mic-Preamp 48V Mikrophon-Röhren-Mic Pre
Best.-Nr.: 9505041 ..... € 149,-
Zoom RFX-1000 Multieffectprozessor Sonderpreis!
Best.-Nr.: 9528007 ..... € 149,-
MPM-AUDIO Studio-Grossmembran-Mikrofon
Best.-Nr.: 9612088 statt € 199,- ..... nur € 99,-
Samson C-01 Kondensator Mikrofon Großmembran
Best.-Nr.: 9540013 ..... € 89,-

Edirol DA-2496
€ 699,-
Computer Audio Interface für Mac/PC, bestehend aus einem professionellen 19"-1HE Rackmodul und einer PCI-Karte. 24-Bit und 96 kHz, 8 analoge Ein- und Ausgänge, digitale Anschlüsse (S/P DIF), Word Clock (In/Out), sowie MIDI Interface. Best.-Nr.: 9110068

Onlineshop:
www.musik-produktiv.com

Die deutsche Version



SAFTIG Solche Szenen wird es hierzulande nicht geben, bevor ein entsprechender Patch erscheint.

Die deutsche Verkaufsversion wird in puncto Gewaltdarstellung in einer abgeschwächten Form erscheinen. Für den hiesigen Markt wird **UT 2003** entschärft. Es wird kein Pixelblut fließen und Körperteile werden sich nicht selbstständig machen. Ob das etwas am Spielprinzip ändert, muss jeder selbst entscheiden. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass es überhaupt keine Rolle spielt. Im Gegenteil, viele PC-Spieler empfinden solche Darstellungen als störend und schalten sie ohnehin ab. Ein Gang zum Importhändler wird aber auch nicht notwendig sein, denn es ist anzunehmen, dass bereits kurz nach Veröffentlichung entsprechende Patches den Originalzustand wiederherstellen. Bei der von uns gespielten Fassung handelte es sich um die ungeschnittene Version.

HARDWARE-HUNGRIG Achten Sie auf den enormen Detailreichtum dieses Spielermodells.

Die Merchandise-Maschine

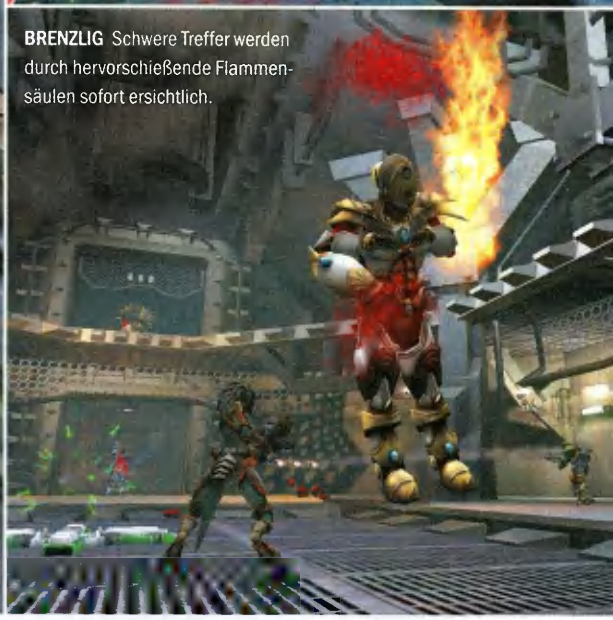
Zu jedem mehr oder weniger erfolgreichen Computer-Spiel gibt es die passenden Fanartikel – natürlich auch für **UT 2003**. Dass Video- und Computer-Spiele als Unterhaltungs-Medien genauso wichtig sind wie die Produkte der Film-Industrie, dürfte mittlerweile jedem klar sein. Waren es früher fast ausnahmslos Comic-, Film- und TV-Helden, die als Lizenz-Plastikfigürchen Geld in die Kassen spülten, überschwemmen nun auch Spiele-Charaktere den Markt. Momentan erfreuen sich zum Beispiel die **Warcraft 3**-Figuren größter Beliebtheit und schon bald werden kleine **UT 2003**-Kämpfer unzählige Zocker-Vitrinen schmücken. Die Firma RadioActive Clown bastelt schon eifrig an den Prototypen und die Macher sind sehr optimistisch, was die zukünftigen Verkaufszahlen betrifft. Zitat: „Die **Unreal**-Lizenz ist heiß. Wir tragen unseren Teil dazu bei, sie noch heißer zu machen!" Die geistigen Väter von RadioActive Clown sind übrigens David Eddings und Jim Bloom – ehemalig in der Geschäftsleitung der Gathering of Developers (GOD-Games) tätig. Die Herren verstehen also was vom Geschäft.

HÜBSCH Dieser noch unlackierte Prototyp sieht seinem Vorbild Damarus schon jetzt zum Verwechseln ähnlich.

raktere formten sich zu einem stimmigen Gesamtbild, das einzigartig war. Ein Außenstehender mag in **UT 2003** nur einen Ego-Shooter sehen. Fans sehen hingegen ein komplexes Gebilde aus Hunderten von Faktoren, die den Unterschied zwischen Sieg, Niederlage und vor allem Spielspaß ausmachen. Die wichtigste Frage lautet deshalb, ob sich beim Nachfolger trotz der Veränderungen immer noch das alte, unverwechselbare Spielgefühl einstellt. Die Antwort lautet: Ja! Profis werden sich sofort wieder heimisch fühlen und Einsteiger freuen sich über eine motivierend ansteigende Lernkurve. **Unreal Tournament 2003** ist eine konsequente Weiterentwicklung und stellt alles Vergleichbare in jeder Hinsicht in den Schatten. Lange haben wir darauf gewartet und wie viele PC-Spieler nach jeder weiteren Termin-Verschiebung geflucht, am Ende sogar gelacht. Während unseres 48-Stunden-Dauertest aber sind wir verstummt. Staunend und verbissen in die Mehrspieler-Matches vertieft. Und mit jeder Spielminute wurde immer deutlicher: Das Warten hat sich gelohnt!

GERINGE SCHWERKRAFT Auf einigen Maps schweben Sie mit verminderter Erdanziehung durch die Luft und müssen sich beim Zielen gehörig umstellen.

FREIFLUG Durch die Wucht mancher Waffen können die Spielfiguren sogar meterweit durch die Luft geschleudert werden.



BRENZLIG Schwere Treffer werden durch hervorschießende Flammensäulen sofort ersichtlich.

ERSTEINDRUCK

*Totgesagte leben eben doch länger. **Unreal Tournament 2003** gibt's wirklich und es macht einen Heidenspaß. Und es ist eigentlich fast fertig. Der Einzelspielermodus mit dem Ligasystem, dem Team-Management und den Siegprämien ist das Beste, was ein vornehmlich auf Multiplayer ausgelegtes Spiel jemals geboten hat. Die Qualität der Grafik-Technologie steht meines Erachtens derzeit sowieso konkurrenzlos da. Lediglich an den Menüs müssen die Entwickler noch feilen und auch die KI der Bots scheint mir noch etwas unausgewogen. Was mir am besten gefällt, ist, dass Epic nichts verschlimmbessert hat. Ich habe mich sofort heimisch gefühlt. **UT 2003** fühlt sich genauso an wie sein Vorgänger. Die Waffen sind mindestens genauso gut ausbalanciert und die überwiegende Anzahl der Maps scheinen Klassiker-Potenzial zu haben.* CHRISTIAN MÜLLER

Entwickler ..... Digital Extremes
Anbieter ..... Infogrames
Termin ..... Oktober

UT 2003: Der 48-Stunden-Dauertest

Laut den Aussagen der Entwickler ist **UT 2003** nahezu fertig. Lediglich an der Balance der Bot-KI, der Menüführung und der Anpassung an alle Grafikkarten-Treiber wird noch gearbeitet. Dieser Eindruck hat sich während unserer 48-stündigen Dauertests auch bestätigt. Was also liegt näher, als bereits eine erste Einschätzung über die Qualität des Spiels abzugeben. Im Folgenden unsere aktuelle Momentaufnahme, die noch kein abschließendes Urteil bilden soll:

GRAFIK: Sehr gut

Unglaublich detaillierte Objekte, atemberaubende Effekte, realistische Animationen und erstklassige HiRes-Texturen. Ohne Frage die aktuelle Referenz in Sachen Grafik.

MULTIPLAYER: Sehr gut

Waffen, Maps, Extras und Physik sind perfekt abgestimmt. Im LAN gab es keinerlei Probleme. Was bleibt, ist die Überprüfung des Netzwerk-Codes im Internet.

SOUND: Gut

Vor allem mit 5.1-Systemen ein Genuss. Jeder Sound klingt so, wie er klingen muss. Der Mix aus orchestraler und elektronischer Musik ist antreibend, aber nicht spektakulär.

MAPS: Sehr gut bis befriedigend

35 Maps und Editor sorgen für Abwechslung. Leveldesign und Optik der meisten Karten ist unglaublich gut, dennoch gibt es einige weniger gelungene Maps.

STEUERUNG: Sehr gut

Nichts hakt, nichts wirkt schwammig oder ungenau: Ego-Shooter-Fans und Multiplayer-Profis werden sich sofort wohl fühlen. Mit einem Wort zu beschreiben: perfekt.

WAFFEN & ITEMS: Sehr gut

Das bekannte Waffenarsenal wurde sinnvoll verbessert und erweitert. Sehr gut ausbalanciert. Genial sind die neuen Adrenalin-Pillen und die Special-Moves.

EINZELSPIELER: Gut bis befriedigend

Dank des Liga-Modus mit dem neuen Belohnungs- und Management-System umfangreich und herausfordernd. Die bisher überzeugendste Lösung in einem Mehrspieler-Shooter.

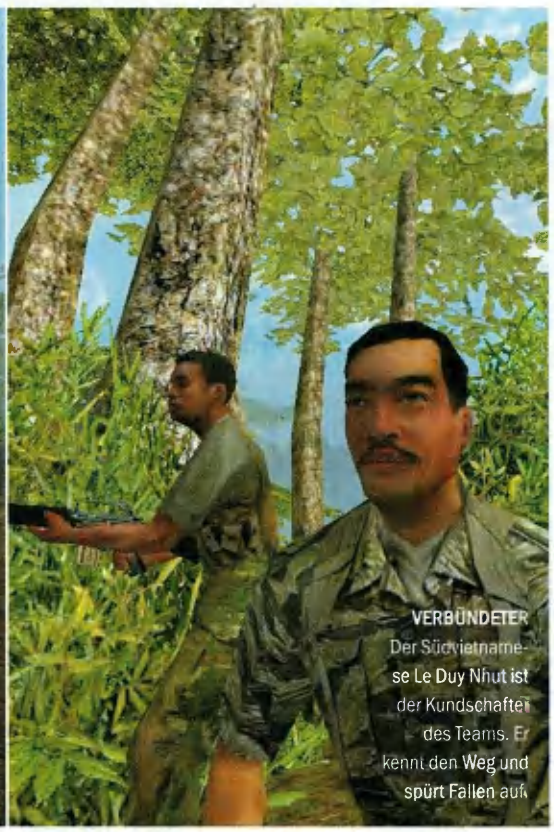
GEGNER: Gut bis befriedigend

Hier gibt's noch zu tun: Die achtstufige Bot-KI wirkt noch unausgewogen und ist erst in den obersten zwei Stufen für erfahrene Spieler wirklich herausfordernd.

ALTERSEMPFEHLUNG 18+

Vietcong

TOD VON OBEN Sie fliegen nicht nur in Hubschraubern, sondern fahren auch in Jeeps und Booten. Selber steuern können Sie die Vehikel allerdings nicht.



VERBÜNDETER Der Südvietnamese Le Duy Nhut ist der Kundschafter des Teams. Er kennt den Weg und spürt Fallen auf.

Mit Dauerfeuer und markigen Sprüchen lichten sechs GIs in Vietnam den Dschungel. Klingt nach Rambo – sieht auch so aus.

ANSCHLEICHEN Auch Nachteinsätze gehören zum Repertoire des Kommandotrupps.

Insekten summen und Blätter rascheln leise unter den schweren Stiefeln der sechs grünen Gestalten, die durch das Dickicht des Dschungels stapfen, ansonsten herrscht angespannte Stille. Plötzlich bricht die Hölle los: Maschinengewehre knattern los, Kugeln peitschen durchs Gebüsch: „Hinterhalt! Runter! Runter!" Das Gebrüll des Kundschafters geht in dem Chaos beinahe unter, aber Chefdesigner Jarek Kolar ist mit dem Soldaten am Bildschirm bereits hinter einem Baumstamm in Deckung gegangen und entleert ein Magazin nach dem anderen auf alles, was sich da vorn im Unterholz bewegt. Wie es der Computerkamerad neben ihm auszudrücken pflegt: „Stirb, Motherfucker!" Die Szenen, die sich bei der Präsentation des Taktik-Shooters **Vietcong** auf dem Monitor in der PC-Games-Redaktion abspielen, erinnern frappierend an Kriegsfilme im Stil von **Platoon** und **Full Metal Jacket** – inklusive Wagners „Walkürenritt" beim unausweichlichen Hubschrauberangriff. Mit dem Unterschied, dass das Actionspiel der **Mafia**-Macher von Illusion Softworks ganz sicher kein politisch korrektes Anti-Kriegs-Drama, sondern ein Baller-Spektakel in der Tradition der **Rambo**-Serie wird. Zusammen mit fünf computergesteuerten Kameraden einer amerikanischen Sondereinheit kämpfen Sie sich durch 20 Missionen, mal im tiefsten Dschungel, mal in kleinen Dörfern, mal in Häuserschluchten, mal in engen Tunnelsystemen. Die Entwickler versprechen eine fesselnde, durchgehende Story, von der bislang aber nur Bruchteile zu sehen sind. So schlägt sich das Team nach dem Abschuss seines Helikopters durch die feindlichen Linien, stolpert mitten in die Schlacht um einen wichtigen Hügel und erkundet schließlich die weit verzweigten Stollen der vietnamesischen Armee. Auch wenn Einsätze, Szenario und nicht zuletzt die 20 Schießprügel, vom Granatwerfer über das berühmt-berüchtigte M-16 bis hin zum Scharfschützengewehr, realistisch daherkommen, gehört **Vietcong** doch eher zu den actionbetonten Vertretern des Genres.

ERSTEINDRUCK

*Die überwältigende Soundkulisse und die glaubwürdige Grafik machen **Vietcong** schon jetzt zu einem mindestens ebenso intensiven Erlebnis wie **Operation Flashpoint** – mir ist das fast schon zu intensiv.* RÜDIGER STEIDLE

Entwickler ..... Illusion Softworks
Anbieter ..... Take 2 Interactive
Termin ..... Frühjahr 2003

PROJECT NOMADS

Release: 2. Hälfte 2002

Story

Welch Katastrophe: Der Planet der Nomads zerbarst! - Eine faszinierende Welt aus schwebenden Felsinseln entstand - Ihre gewählte Spielfigur hat überlebt.

Und nun?

Vernichten Sie die Urheber der Katastrophe. Mit magischen Gegenständen machen Sie aus Ihrer Insel einen Kampfkoloss. Mit bewaffneten Flugapparaten sichern Sie weitere Artefakte und Rohstoffe. Denn der Showdown naht.

In diesem einmaligen Action-Strategy-RPG gibt es genug zu tun.

Packen Sie's an!

Features

- Packendes Action-Strategy-RPG
- Atemberaubende 3D-Umgebung mit spektakulärer Grafik
- Grenzenlose Flüge durch eine faszinierende Wolkenwelt
- 3 verschiedene Helden zur Auswahl: die schöne Susie, der gewitzte John oder der starke Goliath
- 8 Haupt-Quests mit zahlreichen Sub-Quests
- Mehr als 40 unterschiedliche Gegner
- Für jeden Charakter spezielle Effekte, Gebäude, Fahrzeuge etc.
- Ausgefallene und innovative Story
- Feuerbälle, Kugelblitze und magische Wirbelstürme zum Bekämpfen der Feinde
- Uneingeschränkte Bewegungsfreiheit zwischen den fliegenden Inseln
- Multiplayer für bis zu 8 Spieler über LAN oder Internet

30.06.2002 "Geheimtipp"

Computer Spiele 08/02 "Project Nomads sieht fantastisch aus!"

ECTS "Das beste Spiel der ECTS"

PC Action 10/2001

www.cdv.de
www.project-nomads.de

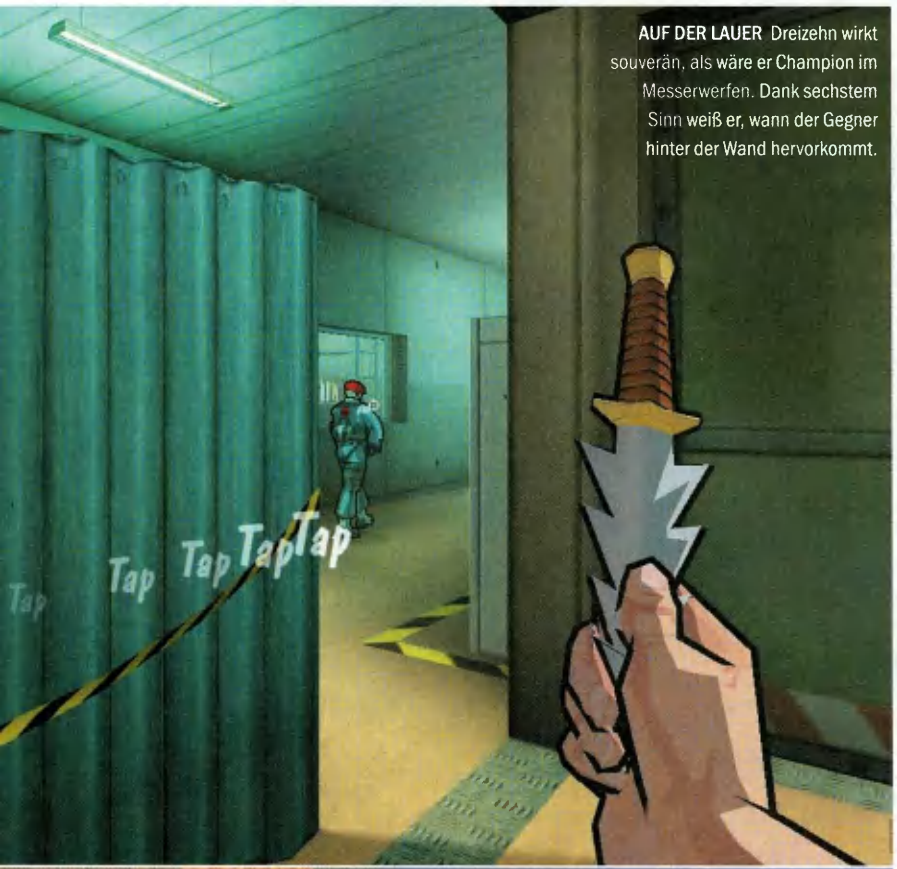
CDV Software Entertainment AG ist seit April 2000 am Neuen Markt Frankfurt notiert:
WKN: 548 812
Börsenkürzel: OGG
ISIN Code: DE 000 548 8126

Tel. 0700-CDVGAMES

RADON LABS

cdv www.cdv.de

© 2002 CDV Software Entertainment AG Änderung und Druckfehler vorbehalten.



AUF DER LAUER Dreizehn wirkt souverän, als wäre er Champion im Messerwerfen. Dank sechstem Sinn weiß er, wann der Gegner hinter der Wand hervorkommt.

CRASH, BOOM, BANG! Geworfene Granaten explodieren nicht nur mit einem lauten Knall, sondern auch mit einem dynamischen „BLAM".

HÄNDE HOCH! Oder ich schieße! In XIII ist die Pistole nur eine von vielen Waffen, darunter sogar Stühle, die Sie schleudern können.

XIII

Harmlos schauen sie aus, diese Comic-Charaktere. Doch sie sind es nicht: **In XIII geht es heftig zur Sache.**

Grafisch ist **XIII** anders und gut. Die **Unreal**-Warfare-Engine dient als Motor und zaubert wundervolle Bilder auf den Monitor: eine Hafengegend, die von der untergehenden Sonne in rotes Licht getaucht wird; ein New York, in dem Wolkenkratzer dicht an dicht stehen und mächtig in den Himmel ragen; eine verschneite Gebirgslandschaft, in der Schnee wirbelt und Wind heult. Die Figuren, die in solchen Umgebungen agieren, sind im Comic-Look gehalten. Flach, bunt und ungefährlich sehen sie aus, nur ihr Schattenwurf lässt sie dreidimensional wirken.

Aber: **XIII** (sprich: Thirteen) ist ein 3D-Shooter, wie er im Buche steht. Hier wird scharf geschossen, mit Messern geworfen und mit Stühlen geprügelt. Sie schlüpfen dabei in die Rolle einer Figur, die auf den Namen Dreizehn hört. Dreizehn wurde vom Meer angespült, alle Erinnerungen an das Wann, Wo und Warum sind verblichen. Nur eines ist klar: Sie sind Zielscheibe von Elite-Soldaten! Als Einzelkämpfer schlagen Sie sich auf der Suche nach Ihrer Vergangenheit durch 36 Missionen, mal geräuschlos schleichend, mal laut ballernd. Ein sechster Sinn hilft dabei, Gegner vorher auszumachen. Wer ruhig stehen bleibt, entdeckt Feinde hinter Türen oder Wänden. Die dürfen Sie übrigens auch als Schutzschild verwenden. Dreizehn packt die Widersacher auf Wunsch von hinten und hält sie schützend vor den eigenen Körper, um dem Kugelhagel zu entgehen.

Die Story nimmt im Spielverlauf einen hohen Stellenwert ein. Die Entwickler nähern sich diesem Aspekt auf ihre eigene Art. Beispielsweise gibt es keine selbstablaufenden Zwischensequenzen. Die Geschichte wird anders erzählt: Als Sie mit Dreizehn gerade durch einen Lüftungsschacht schleichen, wird das Bild plötzlich in gleißendes Licht gehüllt. Als der Schimmer nachlässt, befinden Sie sich in einer Traumwelt, einer Erinnerung an die Vergangenheit. Seltsame Schlieren durchziehen das Bild, die Farben beschränken sich auf Blau-, Weiß- und Grautöne. Solche Szenen dürfen Sie selber spielen – und so sukzessive Licht ins Gedächtnisdunkel bringen.

ERSTEINDRUCK

Die Bildschirmfotos zeigen nicht ansatzweise, wie ästhetisch ***XIII*** *eigentlich aussieht: Der Comic-Look rückt den ansonsten weitgehend gewöhnlichen Ego-Shooter in ein grafisch völlig neues, aber extrem interessantes Licht.* THOMAS WEISS

Entwickler	Ubi Soft Montreuil
Anbieter	Ubi Soft
Termin	Februar 2003

Die M-Cards. Schöne Grüße von T-Mobile.

Dir zittern die Knie? Eine M-Card kann helfen. Einfach Grußkarte mit dem WAP-Handy, im Internet unter **www.t-mobile.de** oder per SMS an Deine Freunde verschicken.*

Get more.

T··Mobile···

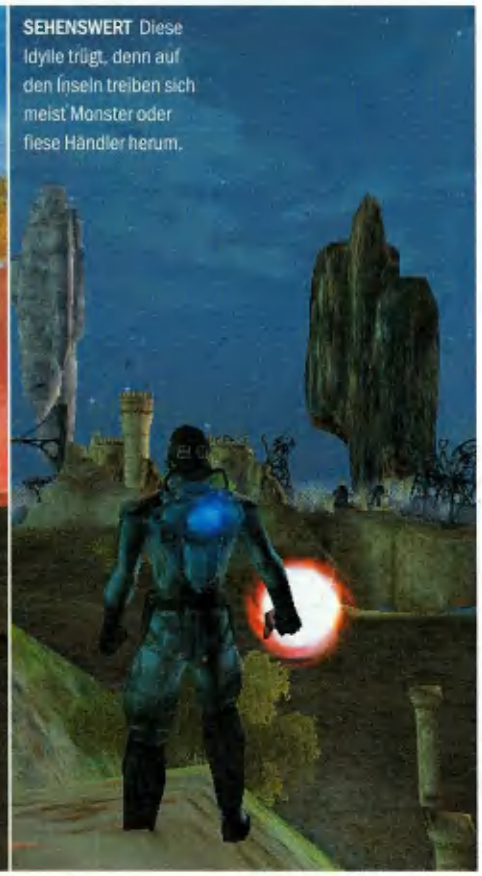
VIDEO

DEMO

Project Nomads

ENERGISCH Die Artefakte erzeugen aus reiner Energie Verteidigungs- und Navigationseinrichtungen.

ZAUBERHAFT Acht Zaubersprüche wie solche Feuerbälle dienen dem Helden zur Verteidigung.



SEHENSWERT Diese Idylle trügt, denn auf den Inseln treiben sich meist Monster oder fiese Händler herum.

Mit einem kompromisslosen Genre-Mix und zauberhaften Grafiken melden sich die Urban-Assault-Entwickler zurück.

BOMBIG Feindlich gesinnte Inseln schicken gerne einmal Bomberstaffeln vorbei.

Wenn ein Planet explodiert, ist das meist eine sehr unangenehme Erfahrung für die Beteiligten. Bei dem Planet der Nomads fiel dieser Schicksalsschlag vergleichsweise harmlos aus, denn auf den entstandenen Felsbrocken war weiterhin Leben möglich. Doch wie es in einem Endzeit-Szenario üblich ist, kämpfen sofort etliche Parteien um die Vorherrschaft im Katastrophengebiet.

In dieser ungemütlichen Welt übernimmt der Spieler die Rolle eines magiebegabten Ingenieurs, der mithilfe von dubiosen Bekanntschaften und alten Bauplänen, so genannten Artefakten, sein Felsenreich zu einer fliegenden Festung ausbaut. Acht rollenspielartige Haupt- und zahllose Nebenquests gilt es zu erledigen, um schließlich die aus dem ehemaligen Planeten entstandenen fliegenden Inseln zu befrieden.

Während man mit seiner Spielfigur die Felseninseln erkundet und mit Feuerbällen gegen die 40 Gegnertypen kämpft, erzeugt die Verfolgerperspektive ein Action-Adventure-Feeling. Zum Aufbau der Gebäude zoomt die Kamera in die Vogelperspektive, was einen Überblick über die gesamte Insel ermöglicht. Während die Generatoren oder Schilderzeuger einfach nur in der Gegend herumstehen, kann man die Geschütztürme betreten. Nun wechselt die Kamera in die Ego-Perspektive und man kann die anfliegenden Bomber, Inseln und Ballons wie in einem Actionspiel unter Beschuss nehmen. Und wem das noch nicht reicht, der kann auch die Kontrolle über Zeppeline und Doppeldecker übernehmen.

Project Nomads ist eine zunächst etwas befremdliche Mischung aus Action-Adventure, Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Wie bereits mit ihrem Erstlingswerk **Urban Assault** beweisen aber die Entwickler des deutschen Studios Radon Labs, dass sie ungewöhnliche Spielideen gut umzusetzen wissen.

ERSTEINDRUCK

*Wer Spiele wie **Urban Assault** oder **Battlezone** zu schätzen weiß und sich vom häufigen Wechsel zwischen Videosequenzen, dem Aufbau-Part und Actioneinlagen nicht verwirren lässt, den erwartet im Herbst eines der wenigen innovativen Spiele dieses Jahres.* HARALD WAGNER

Entwickler ..... Radon Labs
Anbieter ..... CDV
Termin ..... September 2002

INVADER

Game Pad

SPEED LINK

GC

GAMES CONVENTION

Leipziger Messe, 29 August to 1 September 2002

Halle 3, Stand E 02

- Acht Tasten Gamepad
- Rutschfestes Touch Coating
- Vier Funktionstasten
- Vier Trigger-Tasten
- Analoger Ministick
- Turbo-Tastenfunktion

USB UNIVERSAL SERIAL BUS

TOUCH COATING

Speed Link Silver Edition 2002

HORNET BULLFROG INTRUDER WASP

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0,24/Min.)
www.speed-link.com

Frohlocket, oh Sterbliche!

Das Urgestein der Online-Rollenspiele dankt der PC Games für die langjährige Zusammenarbeit.

MMO GAMES

Mehr Infos, kostenlose Testaccounts und Anmeldung unter
http://www.meridian59-deutschland.de

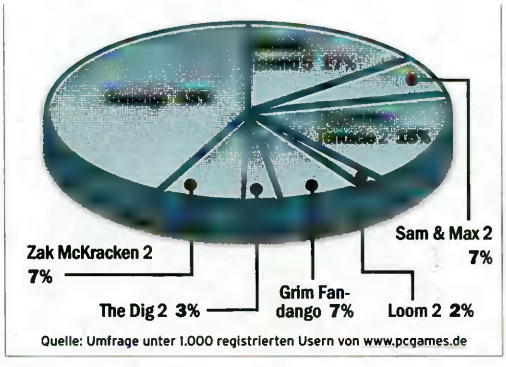
ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures

Eigentlich war für diese Ausgabe ein Test zu CDVs Online-Rollenspiel **Neocron** geplant. Nach einigen Stunden Spielzeit haben wir uns allerdings dagegen entschieden. Der Grund: In der aktuellen Beta-Fassung ist **Neocron** aufgrund regelmäßiger Abstürze und anderer Bugs schlicht noch nicht testfähig. Einen ausführlichen Bericht präsentieren wir Ihnen deshalb erst dann, wenn das Spiel in seiner endgültigen Fassung vorliegt. Der Erscheinungstermin ist abhängig vom Verlauf des Beta-Tests. Ein paar Eindrücke wollen wir Ihnen aber nicht vorenthalten: Die futuristische, im **Blade Runner**-Stil gehaltene Welt von **Neocron** wirkt trotz leicht angegrauter Grafik-Engine extrem stimmungsvoll. Gefallen hat uns auch das integrierte Navigationssystem, mit dem man sich problemlos im großen Spielareal zurechtfindet. Etwas langweilig laufen dagegen die Kämpfe ab: Wie in **Morrowind** klickt man Gegner – das sind in den ersten Spielstunden überwiegend Ratten in einer düsteren Kanalisation – einfach mit der Maus tot.

Monkey Island 5 an der Spitze

Spiele von Lucas Arts haben die Entwicklung im Adventure-Sektor maßgeblich geprägt. Wir haben unsere Leser gefragt, über welche Fortsetzung sie sich am meisten freuen würden.



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Mythic will das Add-on zum Online-Rollenspiel bis Ende 2002 veröffentlichen. In der Zwischenzeit wurden die neuen Charakterklassen bekannt gegeben. Da gibt es Naturmenschen namens Animisten, die vor allem auf Zauberei setzen. Oder so genannte Valewalker; das sind Magier, die beim Kämpfen eine Sense schwingen. In Albion werden sich zwei Arten von Totenbeschwörern tummeln: Der eine Nekromant zaubert untote Monster herbei, die an seiner Seite kämpfen, der andere singt Lieder, die den Feind schädigen. Midgard dagegen bietet Kämpfertypen an, die mit Klauen und Schlagringen umgehen.

Neues Bioware-Rollenspiel

Bioware (Neverwinter Nights) arbeitet derzeit an einem komplett neuen, noch geheimen Rollenspiel. Studio-Inhaber Dr. Greg Zeschuk spricht von einem Spiel „in der Tradition von Neverwinter Nights und Baldur's Gate". Nähere Informationen zu diesem Titel folgen in Kürze.

Morrowind (dt.) ist fertig

Die deutsche Version des Mammutrollenspiels Morrowind ist fertig und wird am 12. September in den Läden stehen. Zusammen mit der Veröffentlichung startet auch die Umtauschaktion: Käufer der seit Mai erhältlichen, englischen Version (inklusive deutschen Handbuchs) können das Spiel beim Hersteller kostenlos gegen die komplett lokalisierte Fassung eintauschen. Und das geht so: Einfach die Spiele-CD-ROM (achten Sie auf die Artikel-Nummer 2235778/EAN 3307212322 447) an Ubi Soft schicken – Adresse und Details dazu stehen im Spielehandbuch.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	25%	**Gothic 2**	Rollenspiel I November 2002 Jowood
2	20%	**World of Warcraft**	Online-Rollenspiel I Februar 2004 Vivendi Universal
3	18%	**Star Wars: Galaxies**	Online-Rollenspiel I Oktober 2002 Lucas Arts
4	15%	**Morrowind (dt.)**	Rollenspiel I August 2002 Ubi Soft
5	8%	**Baphomets Fluch 3**	Adventure I August 2003 Revolution
6	5%	**Vollgas 2**	Adventure I 2003 Lucas Arts
7	4%	**Icewind Dale 2**	Rollenspiel I August 2002 Virgin Interactive
8	2%	**Shadowbane**	Online-Rollenspiel I Oktober 2002 Swing
9	2%	**Asheron's Call 2**	Online-Rollenspiel I Januar 2003 Microsoft
10	1%	**SW: Knights of the Old Republic**	Rollenspiel I März 2003 Lucas Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Icewind Dale 2

MÄCHTIG Im Heart-of-Fury-Modus können Ihre Helden in ungeahnte Erfahrungsstufen aufsteigen und die fiesesten Monster bekämpfen.

PRÄCHTIG Die aufgemotzte Infinity-Engine ist zwar generell [illegible]aktakulär, in Sachen Zauberspruchеffekte aber immer noch eine Wucht.

FEUERWERK [illegible] schon mal [illegible] mit einem Feuerele[illegible]tar [illegible]ander geraten ist, [illegible] dass mit den Kerlen nicht gut [illegible]chen ess[illegible] ist.

Der kleine Bruder der Baldur's-Gate-Reihe steht endgültig auf eigenen Füßen – Icewind Dale 2 bietet klassische Rollenspiel-Kost ohne Schnörkel.

Eine frei dreh- und zoombare Kameraperspektive, ausschweifende Mehrspieleroptionen, ein leistungsstarker Editor – den ganzen modernen Schnickschnack suchen Sie bei **Icewind Dale 2** vergeblich. Stattdessen konzentrieren sich die Entwickler von Black Isle (**Fallout 2**) auf das, was sie am besten können: traditionelle Rollenspiel-Tugenden ohne große technische Spielereien. Ihre sechsköpfige Heldengruppe rekrutiert sich gemäß der dritten Ausgabe der **D&D**-Regeln aus sieben Rassen und elf Klassen – rechnet man alle Unter-Klassen und Unter-Rassen hinzu, erhöhen sich diese Zahlen auf 16 beziehungsweise 31. Ein waschechter Dunkelelfen-Waldläufer ist ebenso problemlos möglich wie ein Tiefengnom, der sich auf die Illusionsmagie spezialisiert hat. Die Charaktererschaffung von **Icewind Dale 2** toppt damit in Sachen Komplexität locker auch **Baldur's Gate 2** oder **Neverwinter Nights**. Kaum im Eiswindtal angekommen, stellt Ihre Party fest, dass die Bewohner vor einer ganzen Reihe von handfesten Problemen stehen. Riesige Goblinhorden haben sich auf die Socken gemacht und greifen systematisch die zehn Städte der Region an – das Wort „systematisch" sollte Sie aufhorchen lassen, denn wenn die Knilche so intelligent vorgehen, kann das nur bedeuten, dass sie von irgendwem angeführt werden. Wer das ist? Finden Sie's raus. Mit diesem Ziel im Hinterkopf wird schnell deutlich, dass die Entwickler vieles besser gemacht haben. Zum Einsatz kommt immer noch die Infinity-Engine von **Baldur's Gate 2**, die zwar kräftig aufpoliert wurde, gegen aktuelle Grafik-Bombasten wie **Morrowind** aber keine Chance hat. Auch das Interface wurde generalüberholt: Die vertikalen Menüleisten sind verschwunden und haben einer übersichtlichen, horizontalen Variante Platz gemacht. Wieder mit von der Partie: der so genannte Heart-of-Fury-Modus. Dieser Hardcore-Modus wird erst nach dem Durchspielen freigeschaltet und lockt mit noch stärkeren Gegnern, noch mächtigeren Waffen, noch knackigeren Dungeons und nicht zuletzt der **D&D**-Traum-Erfahrungsstufe 30.

ERSTEINDRUCK

*Auch auf die Gefahr hin, dass mir jetzt alle **D&D**-Fans an die Kehle wollen: So gut die neuen Regeln auf dem Papier auch sind, auf dem PC gefielen mir die alten besser. Abgesehen davon hat mir die Beta-Version wieder mal gezeigt, dass Rollenspiele kein Technik-Brimborium brauchen, um viel Spaß zu machen.* JOCHEN GEBAUER

Entwickler ..... Black Isle
Anbieter ..... Virgin Interactive
Termin ..... September 2002

YOU'LL NEVER DIE ALONE!
INTERNET-ANSCHLUSS ERFORDERLICH!
Kreditkarte benötigt! (In Deutschland genügt Bankverbindung)
Tel.: 0700-CDVGAMES
neocron
A VIRTUAL WORLD BY REAKKTOR.COM
• Episches Echtzeit-Rollenspiel (MMORPG) im SciFi/ Cyberpunk- Style
• „Massive Multiplayer", Tausende User spielen gleichzeitig online
• State of the Art 3D-Engine
• Über 250 unterschiedliche Maps
• Unzählige Gestaltungsmöglichkeiten des Spieler-Avatars
• Über 1.000 manipulierbare Gegenstände
• NavRay-System weist den direkten Weg zu wichtigen Plätzen
• Ideal für das Spielen in Teams, Clans oder als Einzelspieler
RELEASE: 2. Halbjahr 2002
www.cdv-neocron.de
KATAPULTIEREN SIE SICH IN EINE NEUE, INTERAKTIVE SPIEL-DIMENSION.
Landen Sie im 28. Jahrhundert in Neocron. Im Reich der Gesetzlosen kämpfen Sie gleichzeitig mit Tausenden von Online-Mitspielern gegen Monster und Mutanten - vor allem aber um Macht und viel Geld.
Überleben können Sie nur, wenn Sie Ihre Schlagkraft potenzieren: mit einem fast unbegrenzten Waffenarsenal und durch Kommunikation mit Ihren Mitspielern. Spionieren, paktieren, intrigieren. Machen Sie sich auf Überraschungen gefasst.
Leben Sie Ihr wahres Leben in einer sich dynamisch verändernden Welt - in NEOCRON!
cdv
CDV Software Entertainment AG ist am Neuen Markt notiert, WKN 548 812
REAKKTOR.COM
BUILDING BETTER WORLDS.
A DIVISION OF SCHNIEZER SYSTEM LTD
PC GAMER
"...das mutigste MMORPG, das Sie jemals gesehen haben."
PC ACTION
"...sieht richtig fett aus..."
gamer web
"Dieses MMORPG wird die Welt im Sturm erobern!"

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZU 10 JAHREN PC GAMES

WÜNSCHT

ANSTOSS 4

Der Fußballmanager

International

...UNSER GESCHENK KOMMT IM NOVEMBER.

Im Vertrieb von

bigben interactive

ASCARON

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen

NHL 2003

Electronic Arts' **NHL**-Reihe geht in ihre zehnte Saison. Neben den obligatorischen Verbesserungen an Stadien, Animationen und Sound gibt es auch spielerische Neuerungen: Die so genannte „EA Gamestory 2" beobachtet und notiert herausragende Leistungen einzelner Spieler über eine gesamte Saison hinweg. Zudem lassen gelungene Finten und Torschüsse das Game-Breaker-Meter ansteigen, das den Spielrausch der Mannschaft symbolisiert. Je höher es angestiegen ist, desto sicherer spielt das Team zusammen. Auch das „Dynamische Deke-Kontrolle" genannte Fintensystem verspricht mehr Spielspaß: Acht unterschiedliche Bewegungen können mit einer einzigen Taste ausgeführt werden, außerdem lassen sich eigene Finten kreieren.

NBA Live 2003

Nach einer einjährigen Pause (**NBA Live 2002** ist nicht erschienen) meldet sich EA Sports im Dezember mit einer neuen PC-Basketballsimulation zurück. Zu den zahlreichen kleinen Veränderungen gehören zusätzliche Animationen, Zuschauerchöre und Kamerawinkel. Ein überarbeitetes Rebound-System lässt Spieler viel realistischer auf verpatzte Chancen reagieren, außerdem agiert die KI nun schneller und überraschender auf die aktuelle Spielsituation. Spielerisch ergeben sich mit zusätzlichen Dribbling-, Pass- und Block-Animationen völlig veränderte Spielzüge. Dass zudem die Grafik geringfügig modernisiert und die Steuerung verändert wird, gehört ohnehin zum guten Ton.

Erstmals seit langer Zeit ist wieder ein „ernsthaftes" Wrestling-Spiel im Anmarsch. Die Präsentation von **WWE Raw** ist ganz im TV-Stil gehalten und wird ergänzt durch In-Game-Cutscenes, „Double Feature"-Replays und detailgetreu nachgebaute Arenen. Die Stars der WWE sind detailliert animiert und verfügen über Hunderte von „Signature Moves". Erstmals können Sie mit Ihrem Wrestler Ihre Gegner bereits bei deren Einmärschen attackieren. Zu den vielen Spielmodi des THQ-Spiels gehören die berüchtigten „Six-Man Royal Rumble"- und „King of the Ring"-Matches.

Speed Challenge

In Speed Challenge: Jacques Villeneuve's Racing Vision (erscheint Ende September) fährt man in Supersportwagen auf breiten Strecken um die Wette. Tankstopps sind unnötig, während ein perfektes Fahrzeug-Setup unabdingbar für einen Sieg sein wird.

Starsky & Hutch

Das Spiel zur TV-Action-Serie setzt Sie an das Steuer des Torino, mit dem die beiden Episodenhelden bereits so manchen Verbrecher dingfest gemacht haben. 19 an Serienfolgen angelehnte Szenarien versprechen Verfolgungsjagden und halsbrecherische Stunts.

Colin McRae 3

Colin McRae 3 soll von zahlreichen 3D-Animationssequenzen untermalt werden. Allerdings beschränkte Producer Guy Wilday deren Anwendung auf die Service Area sowie auf die Zeitnahme. Von der erhofften Bebilderung des geplanten Karrieremodus ist somit keine Rede mehr.

HYPE-O-METER

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

1	23%	**NfS: Hot Pursuit 2**	Rennspiel I Oktober 2002 Electronic Arts
2	20%	**FIFA 2003**	Fußball-Simulation I November 2002 EA Sports
3	17%	**Colin McRae Rally 3**	Rallye-Simulation I 1. Quartal 2003 Codemasters
4	15%	**DTM Race Driver**	Rennspiel I September 2002 Codemasters
5	8%	**Mercedes-Benz World Racing**	Rennspiel I Februar 2003 TDK
6	7%	**NHL 2003**	Eishockey-Simulation I Dez. 2002 Empire Interactive
7	5%	**NBA Live 2003**	Basketball-Simulation I Dezember 2002 Electronic Arts
8	2%	**F1 Racing Championship 2**	F1-Simulation I Oktober 2002 Ubi Soft
9	1%	**Total Immersion Racing**	Rennspiel I Oktober 2002 Empire
10	1%	**Links 2003**	Golf-Simulation I Oktober 2002 Microsoft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

World Racing

SHOWROOM Viele tausend Polygone sind notwendig, um den Eindruck gewölbter Flächen zu erzeugen.

PRÄHISTORIE Mit dem Silberpfeil ein Bergrennen zu gewinnen, ist auch am PC harte Arbeit.

PROTOTYPEN Der Spieler wird sich hinter das Steuer so berühmter Fahrzeuge wie des C111 setzen können.

Mercedes-Benz World Racing soll mehr werden als nur ein gutes Rennspiel. Echte Abenteuer warten auf den Wagenführer.

LEBENSRÄUME Die G-Klasse fühlt sich auf solchen Straßen nicht völlig wohl. Erst im rauen Gelände kann sie zeigen, was sie kann.

Noch ein halbes Jahr will Synetic (**N.I.C.E. 2**, **Mercedes-Benz Truck Racing**) an **World Racing** arbeiten – obwohl es auf den ersten Blick bereits einen abgeschlossenen Eindruck macht. Die bis zu sechs Quadratkilometer großen Landschaften mitsamt ihren Wäldern, Schluchten, Städten und Straßen sind fertig, ebenso die beeindruckende Zahl von 120 Fahrzeugtypen, die der Spieler dereinst durch die Lande fahren wird. Was derzeit noch fehlt, sind die Strecken. Auf dem Straßensystem der sechs Landschaften (zum Beispiel Australien, die Alpen, Nevada) werden insgesamt rund 96 Pisten abgesteckt, alle 2D-Landschaftsobjekte (Bäume, Schilder etc.) werden noch durch dreidimensionale Modelle ersetzt und das Renngeschehen soll noch durch zusätzliche Missionen aufgelockert werden. Da der Spieler die Stelle eines Testfahrers bei Mercedes-Benz innehaben wird, geht der Aufgabenbereich über das Absolvieren endloser Rennrunden hinaus. Einen CLK GTR auf seine Renntauglichkeit testen, mit einem W 154 Bergrennen gewinnen, ein verschollenes G-Modell suchen, den Prototypen C111 ausfahren und eine S-Klasse zum Kunden bringen – herkömmliche Rennen stehen aber natürlich auch in der Arbeitsplatzbeschreibung des Spielers.

Mercedes-Benz lieferte den Entwicklern sämtliche Fahrzeugdaten: Neben den originalgetreuen 3D-Modellen trägt vor allem die Zahl von rund 160 Parametern, welche Gewichtsverteilung, Stoßdämpfung, Drehmomente und vieles mehr beschreiben, zu einem sehr intensiven Fahrerlebnis bei. In einer ersten Testfahrt konnten wir uns davon überzeugen, welch nervöse Heckschleudern die SL-Modelle der 70er-Jahre waren – und wie leicht sie nach wenigen Minuten Praxis einzufangen sind.

Das dank der Originaldaten so beeindruckende Fahrmodell erhält eine vergleichbar realistische Unterstützung vom Schadensmodell. Mercedes-Benz gestattete den Entwicklern, dass die Autos von Unfällen und Karambolagen Blechschäden davontragen und sogar liegen bleiben können. Eine Morphing-Engine sorgt dafür, dass jede Delle individuell und realitätsgetreu in das Blechkleid geprägt wird und dass sich auch in den schadhaften Teilen die Landschaft spiegelt.

ERSTEINDRUCK

Schon die Wagen und deren Physik sorgen für Fahrspaß – hoffentlich räumen die Missionen dem Genießen der Wagendesigns und der Fahrerlebnisse ausreichend Zeit ein. HARALD WAGNER

Entwickler ..... Synetic
Anbieter ..... TDK Mediactive
Termin ..... Februar 2003

Lazy days...
HOL DIR DEINE
GRATISPROBE:
www.axe.de
SHOWER GEL
NEW
axe
groove
UPLIFTING GUARANA
...crazy nights.

ICH WEISS NICHT GENAU, WAS ES IST –
ABER ES KOMMT DIREKT AUF MICH ZU.

Es wird heftig: N-ZONE/Jeden Monat/100 Seiten: News, Tests, Tipps und Tricks, Spielelexicon ⇒ GameCube/Game Boy Advance. Caution!

ENTER: N-ZONE.

DIE ICONS

Ab 18 Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.

Tipps & Tricks In dieser Ausgabe gibt es zugehörige Cheats und/oder die Komplettlösung.

Video Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.

Demo Spiele selbst ausprobieren: spielbare Demo-Version auf Heft-CD/DVD!

Patch Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.

Mehrspieler Macht besonders zu mehreren Spaß – an einem PC oder im Netz.

Online Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.

Add-on Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.

Vorsicht: Bugs Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.

Tools Auf der CD/DVD befinden sich nützliche Software, Karten oder Editoren.

Exklusiv Nur in PC Games finden Sie diese exklusiven Informationen und Bilder.

PC-Games-Award und Hardware-Award Besonders gute Spiele und erstklassiges PC-Zubehör würdigen wir mit dem PC-Games- und dem Hardware-Award. Der PC-Games-Award wird wertungsunabhängig verliehen. Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award. Das technisch beste Hardware-Angebot bekommt den Testsieger-Award verliehen; da- . neben küren wir einen Preis-Leistungs-Sieger.

Classics Spiele werden nach einiger Zeit im Preis gesenkt – meist unter die „magische Grenze" von 25 Euro. Damit Sie keine dieser Perlen verpassen, stellen wir sie erneut vor. Auch Special Editions oder Bundles sind mit dem Classics-Symbol gekennzeichnet und haben einen roten Bewertungskasten.

So testen wir

Gut beraten mit PC Games: Hinweis-Symbole und Wertungskasten helfen bei der Kaufentscheidung.

TESTCENTER

Prozessor-Geschwindigkeit Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Arbeitsspeicher Haben Sie ausreichend Hauptspeicher, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität zu spielen?

Grafik-Chip-Klassen Mit welcher Spieleperformance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Ob Sie eine Low-Cost-, Standard-, High-End- oder Luxus-Grafikkarte besitzen, können Sie in nebenstehender Tabelle feststellen.

Pro & Contra Die positiven und negativen Punkte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind.

Empfehlung Hier gibt die Redaktion nicht nur direkte Genre-Konkurrenten an, sondern auch Spiele mit gleicher Thematik oder Atmosphäre.

BEWERTUNG

Die große Spielspaßbewertung unseres Testurteils gibt die erreichte Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spiel-Designs (z. B. Ego-Shooter oder Taktik-Team-Shooter) steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils „unwichtigere" Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

USK

Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

ZIELGRUPPE

Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung? Gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten, wird der Schwierigkeitsgrad konkret angegeben.

EINTEILUNG DER GRAFIK-CHIP-KLASSEN

Low-Cost-Klasse
Matrox Millennium 500/550
Nvidia Riva TNT 2 Ultra
Nvidia Geforce 256
Nvidia Geforce2 MX
Nvidia Geforce2 MX-400
Nvidia Geforce2 MX-200
Nvidia Geforce4 MX-420
STM Kyro 1

High-End-Klasse
Ati Radeon 8500
Ati Radeon 8500 LE
Nvidia Geforce3
Nvidia Geforce3 Ti-200
Nvidia Geforce3 Ti-500
Nvidia Geforce4 Ti-4200

Standard-Klasse
3dfx Voodoo5 5500*
Ati Radeon
Ati Radeon 32
Ati Radeon 7500
Ati Radeon 7500 LE
Nvidia Geforce2 Ti
Nvidia Geforce2 GTS Pro
Nvidia Geforce4 MX-440
Nvidia Geforce4 MX-460
STM Kyro 2

Luxus-Klasse
Nvidia Geforce4 Ti-4400
Nvidia Geforce4 Ti-4600

*Keine Treiber-Unterstützung mehr
Stand: Juni 2002

Die **PC-Games-Wertungen** im Einzelnen:

PC Games stuft Spiele auf einer Skala von 0 bis 100 Punkten ein. So können Sie ähnliche Titel (etwa zwei Rennspiele) direkt miteinander vergleichen.

> 90%
Darüber spricht die Welt: Dieses Spiel definiert neue Qualitätsmaßstäbe für seine Gattung. Ein Spaßgarant mit tadelloser Aufmachung, fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad und präziser Steuerung, der meist auch im Netzwerk oder online schnell zum Favoriten wird. Wenn Sie Titel dieses Genres gerne spielen, müssen Sie hier zugreifen.

> 80%
Ausgezeichnetes Spiel, das wir Fans des Genres zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spieldesign genügen höchsten Ansprüchen, das Gesamtpaket ist stimmig.

> 70%
Die zweite Liga: gute Qualität, allerdings gibt es bessere Alternativen. Wären die vielen kleinen Mängel ausgemerzt worden, hätte es für eine höhere Wertung und damit für eine Empfehlung gereicht.

> 60%
Hier wurde „gut gemeint" mit „gut gemacht" verwechselt: Entweder enttäuscht die Technik oder das Spieldesign weist Schnitzer auf. Sie verpassen nichts.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Auffällige technische Mängel oder ein langweiliger Spielablauf werden Sie enttäuschen.

< 50%
Diesen spielerischen Reinfall werden Sie bitterlich bereuen: Damit werfen Sie Ihr Geld garantiert zum Fenster hinaus.

ACHTUNG: Die Wertungen werden unabhängig vom Verkaufspreis vergeben. Grund: Die Preise schwanken je nach Region, Anbieter und Wettbewerbssituation vor Ort erheblich.

PAULIE Paulie ist der Choleriker der Familie. Er trägt nicht umsonst einen Baseball-Schläger auf den Schultern. Mit ihm an der Seite werden Sie viele Aufträge des Don angehen. Sein Synchronsprecher: Mogens von Gadow (Joe Pesci).

FRANK Frank ist die rechte Hand Don Salieris und kreativer Kopf der Familie. Für die Action draußen ist er zu alt, deswegen kümmert er sich um Strategie, Beziehungen und ... halt, wir wollen nicht zu viel verraten.

DON SALIERI Der Mann, dem man nicht widerspricht: Salieri kann mit einem Fingerschnippen Todesurteile fällen und ist Ihr direkter Auftraggeber. Was er befiehlt, wird erledigt. Sein Synchronsprecher: Helmut Krauss (Marlon Brando).

PC Games Award SPIEL DES MONATS 10/2002

VIDEO

TIPPS & TRICKS

Mafia: City of

„Ein nettes Wort bringt dich weit. Ein nettes Wort und eine Kanone viel, viel weiter." Al Capone wusste, wie man im Familiengeschäft Karriere macht: mit Skrupellosigkeit und gutem Stil. **In Mafia sind Sie ausnahmsweise Gangster mit Manieren.**

THOMAS ANGELO Sie sind Tommy, der „Held" des Spiels. Sie steuern den hübschen Mann, der einem Mel Gibson verdammt ähnlich sieht, aus der Verfolgerperspektive. Sein Synchronsprecher: Stephan Schwarz (Andy Garcia).

SAM Sam ist ein weiterer Handlanger des Paten. Häufig schickt Sie Salieri zusammen mit Sam und Paulie los, um einen Auftrag in Angriff zu nehmen.

Lost Heaven

Es ist das Jahr 1930. Thomas Angelo, Tommy genannt, inspiziert sein Taxi und kratzt Dreck vom Lack. Er verdient schlecht, aber er kommt durch. Wenigstens hat er überhaupt einen Job. 1938 wird er als Mafioso im Maßanzug durch die Großstadt Lost Heaven stapfen, die Taschen voll Geld und die Hände voll Blut. Die Zeit dazwischen dürfen Sie spielen. Eine Einleitungssequenz zeigt filmreif, wie alles anfängt: Tommy, der an seinem Taxi lehnt, wird von Schüssen aus seinen Gedanken gerissen. Zwei Männer kommen um die Ecke gelaufen, der eine hält eine Kanone in der Hand. Das Spiel zelebriert diese Szene: Die Pistole richtet sich auf Tommy, der seine Zigarette vor Schreck fallen lässt. Die zirkuliert in Zeitlupe poetisch gen Boden, alle Geräusche rundherum verpuffen. Der Gangster schubst Tommy nach vorn. Der Schlag zerreißt die Stille und alles läuft wieder in hektischem Tempo ab. „Bewegung!", brüllt er.

Ein paar Sekunden später schaltet das Spiel in die Third-Person-Perspektive um: Vor Ihnen brummt das Taxi auf dem Asphalt, von hinten kommen fremde Motorengeräusche schnell näher. „Häng sie ab", befehlen Ihre „Fahrgäste". Es geht los. Mit den Cursor-Tasten lenken Sie den Wagen durch die belebte Stadt Lost Heaven,

Déjà-vu: Wo haben Sie das schon mal gesehen?

Kino-Freaks werden an **Mafia** ihre helle Freude haben, denn Filmanspielungen begegnen Ihnen auf Schritt und Tritt. Ein paar davon haben wir für Sie zusammengestellt. Finden Sie noch mehr?

Diesen Gang kennen wir doch ... richtig, genauso betont lässig trippelt Sean Connery in dem Krimi-Meisterwerk **Die Unbestechlichen**. Später legt er sich dann – plötzlich ganz und gar nicht mehr lässig – mit Al Capone an. Der verdiente Lohn: sein bisher einziger Oscar.

Kommen Ihnen diese verschlagene Visage und die leicht untersetzte Figur bekannt vor? Die Figur des Paulie ist eine herrlich witzige Kopie von Joe „Choleriker" Pesci aus **GoodFellas**. In der deutschen Version wird es dazu sogar die passende Synchronstimme geben.

Das Hotel Corleone. Hier sollen Sie eine Bombe legen und schnell verschwinden. Ist es ein Zufall, dass der Don und die Familie in **Der Pate** auch Corleone hießen? Oder gehört das Hotel ihnen? Dann sollten Sie wirklich fix verduften. Ganz fix.

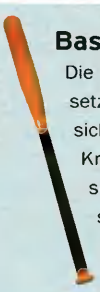
Die Prohibition war ein Desaster, der Stoff wurde im großen Stil aus Kanada in die Staaten geschmuggelt. Wenn es nach **Mafia** geht, vorzugsweise in hellen Kisten mit roten Ahornblättern drauf. So wie in **Die Unbestechlichen**. Wieder Zufall?

OH, DIESE GRAFIK! Haben Sie je ein schöneres Parkhaus gesehen? Wir nicht. Übrigens: Wenn Sie auf den Benzintank des Wagens schießen, fliegt selbiger in die Luft.

um die Verfolger loszuwerden. In halsbrecherischem Tempo von damals sensationellen 100 Stundenkilometern brettern Sie über die stark befahrenen Straßen und weichen knapp dem Gegenverkehr aus. In den Kurven schliddern Sie mit quietschenden Reifen, so dass Rauch aufsteigt. Fußgänger, die im Weg stehen, hüpfen hektisch zur Seite und rufen Ihnen Flüche nach. Kommen die Verfolger zu nahe, halten die Verbrecher ihre Knarren aus dem Fenster und schießen. Getroffene Reifen zerplatzen, Windschutzscheiben zerbersten und Stoßstangen lockern sich. Man fühlt sich, als steckte man mitten in einem Hollywood-Film.

Danach folgen wieder Zwischensequenzen. Es ist ein spannendes, lineares Wechselspiel ohne Freiheit: Insgesamt gibt es 20 Aufträge in vorge-

Welche **Waffe** darf's denn sein?

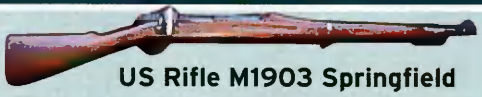


Baseballschläger

Die leise Alternative – macht keinen Krach und setzt Gegner sofort außer Gefecht, wenn Sie sich von hinten heranpirschen und Ihre ganze Kraft in den Schlag legen. Der Nachteil: Kann sich Ihr Gegenüber trotzdem umdrehen, sehen Sie alt aus, denn von vorne richtet der Baseballschläger nur minimalen Schaden an.

Colt 911

So muss eine gute Handfeuerwaffe aussehen: Das Nachladen funktioniert sehr schnell, der Rückstoß hält sich in Grenzen und die Durchschlagskraft ist enorm. Clevere Mafiosi machen den Colt 911 sofort zu ihrer Standard-Waffe. Munition gibt es in den meisten Missionen nämlich auch mehr als genug.



US Rifle M1903 Springfield

Nur in wenigen Missionen verfügbar, dort aber Gold wert ist das Gewehr Modell Springfield. Sehr präzise und auch auf weite Entfernungen mit durchschlagender Wirkung, kommt es einer Sniper-Rifle schon recht nahe. Problematisch wird die Sache nur beim Nachladen: Das Magazin ist klein und der Vorgang dauert ewig.

VERFOLGUNGSJAGD Einmal in den Fängen der Mafia, immer in den Fängen der Mafia. Selbst mit einer Luxuslimousine entkommen uns unsere Gegner nicht.

VERFOLGUNGSJAGD 2 Unsere Widersacher haben aufgerüstet und verfolgen uns diesmal mit einem Flugzeug. Die Kugeln, die wir abfeuern, sind schneller.

schriebener Reihenfolge. Alle sind sie in unterschiedlich viele Kapitel aufgeteilt. Durchschnittliche Spieler brauchen rund 25 Stunden, bis es zum Showdown kommt. Gespeichert wird dabei automatisch. Das ist einerseits gut, weil man sich so voll und ganz aufs Spiel konzentrieren kann. Und andererseits schlecht. Zum Beispiel, wenn sich **Mafia** mit dem Speichern besonders viel Zeit lässt.

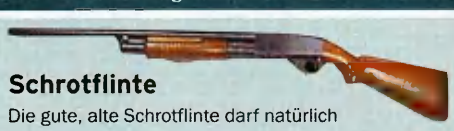
Haben Sie die Verfolger in der ersten Mission abgeschüttelt und die beiden Mafiosi an Salieris Bar abgesetzt, erzählt die nächste Cut-Scene den Fortgang der Story. „Salieri wird sich erkenntlich zeigen", heißt es. Tommy wartet draußen, bis einer der Gangster aus der Tür kommt. In langen, gemächlichen Schritten schreitet der Ganove auf Tommy zu und greift mit der Hand in seine Jackentasche. Will er eine Pistole ziehen, um einen Zeugen auszuschalten? Es wird spannend. Die Musik schwillt bedrohlich an. Tommys Herz klopft laut. Er fummelt nervös am Zündschloss, um das Taxi zu starten, da zieht sein Gegenüber einen dicken Umschlag hervor: „Das sollte die Kosten decken. Wenn Sie einen Job brauchen, wissen Sie, wo Sie uns finden." Puh! Solche Sequenzen sind so spannend, so cool und so elegant geschnitten, dass man beim Zuschauen den Atem anhält.

Szenenwechsel. Tommy hockt in seiner Wohnung und starrt auf das Bündel Geldscheine. Irgendwo tickt eine Uhr monoton. Tommy grübelt: Soll er sein Dasein als braver Bürger für Geld über den Haufen werfen und bei Salieri anheuern? Das Spiel behandelt

UNFAIR Die Gegner sind lediglich mit einem Baseball-Schläger bewaffnet. Nun, Fairness war noch nie eine Tugend der Mafia.

UNGLAUBLICH! Was mag da unten sein? Um das herauszufinden, müssen Sie schon das Spiel spielen.

Elf historische Waffen stehen Ihnen bei **Mafia** zur Verfügung. Schade, dass Sie eigentlich nur wenige davon regelmäßig brauchen. Wir zeigen Ihnen, welche Knarren Sie sich krallen sollten – und welche nicht.



Schrotflinte

Die gute, alte Schrotflinte darf natürlich nicht fehlen. Wie immer ist die Wirkung verheerend, die Reichweite aber sehr eingeschränkt. Auch das Nachladen dauert seine Zeit. Immerhin fasst das Magazin ausreichend Kugeln. Rabiate Mafiosi greifen zur abgesägten Variante – noch weniger Reichweite, aber die Durchschlagskraft ist einmalig.

Thompson 1927

Die legendäre Tommy-Gun ist die beste Waffe im gesamten Spiel. Auch wenn der Rückstoß beim automatischen Feuern gewaltig ist, lassen sich mit ein paar Salven ganze Gegnerscharen aus dem Weg räumen. Alternativ können Sie auch einzelne, gezielte Schüsse abgeben – mit durchschlagender Wirkung. Nur mit der Munition sollten Sie sparsam umgehen.

Colt Detective Special

Und hier noch eine Waffe aus der Rubrik „Lieber auseinander bauen und mit den Einzelteilen werfen". Der Colt Detective ist ungenau, hat einen furchtbar nervigen Rückstoß und richtet vergleichsweise wenig Schaden an. Wird übrigens bevorzugt von Polizisten benutzt – kein Wunder, dass die des organisierten Verbrechens nicht Herr werden ...

dieses Thema aufrecht, ernsthaft und mit Sinn fürs Wichtige. **Mafia** zeigt mit Anspruch, wie ein Taxifahrer seine Skrupel verliert, ins Familiengeschäft einsteigt und immer tiefer in den Sog des organisierten Verbrechens rutscht. Tommy, den zu Beginn noch Gewissensbisse plagen, erwähnt später beiläufig, als er mit Gaunerkumpan Sam über die Straße schlendert: „Weißt du eigentlich, dass ich heute zum ersten Mal jemand umgelegt habe, der nur Unterhosen trug?"

Damit wir uns nicht falsch verstehen: Die Actionsequenzen sind ein Feuerwerk, zugeschnitten auf Spaß, Bombast und Nervenkitzel. Der Realismus und die subtile Dramatik der Zwischensequenzen werden dann völlig weggewischt. Als Tommy sind Sie ein Rambo, ein Alleskönner, der es mit zehn Leuten gleichzeitig aufnimmt. Sie verüben Anschläge, gewinnen Autorennen, fahren Wagen zu Schrott, rauben eine Bank aus, schmuggeln Zigarren und Alkohol, liefern sich Verfolgungsjagden und mehr.

Das Leben eines Mafioso ist aufregend und abwechslungsreich. Damit Sie es nicht verlieren, dürfen Sie in brenzligen Situationen rettende Bodenrollen ausführen, bei denen sich jeder normale Mensch mindestens blaue Flecken holen würde. Hinter Säulen, Nischen, Tischen und Schränken suchen Sie Deckung vor dem Kugelhagel aufgebrachter Polizeibeamter und anderer Ganoven. Dank Verfolgerperspektive lugen Sie mit der Maus um Ecken, ohne

Lost Heaven im Überblick

Lost Heaven! Die Entwickler haben sich von imposanten Städten wie New York und Chicago inspirieren lassen. Auf

Wagenrennen

1 Fast alle Missionen starten in Salieris Bar. Dort erklärt der Pate in eindringlicher Sprachausgabe, was es zu tun gibt. Der Auftrag lautet: einen Rennflitzer aus einer Werkstatt klauen und manipulieren.

2 Etwas außerhalb der Stadt befindet sich die Garage, in der der Wagen steht. Dank fremder Hilfe dürfen wir das Auto für 30 Minuten „ausleihen". Unser Freund Luca wird die notwendigen Änderungen vornehmen.

3 Am nächsten Tag: Das große Rennen beginnt! Die Konkurrenz haben wir durch unseren kleinen Diebstahl weitestgehend unfähig gemacht. Doch es ist trotzdem nicht ganz einfach, als Erster durchs Ziel zu rauschen.

Einbruch

4 Beweismaterial belastet Don Salieri und wird in einem Safe aufbewahrt. Zeit, das zu ändern! Auf unserem Weg zum Ziel – einer Villa im Reichenviertel Oak Hill –, gabeln wir Salvatore auf. Sein Beruf: Dieb.

5 Im Hof patrouillieren Wachen. Geduckt schleichen wir uns voran, die Hecken dienen als Versteck. Mittels Baseballschläger lassen sich die Bodyguards niederknüppeln. Salvatore kümmert sich um die Eingangstür.

6 In der Villa verläuft alles reibungslos – bis der Hauseigentümer zurückkommt! Wir kauern im Dunkeln, um nicht gesehen zu werden. Als er uns den Rücken zuwendet, sprinten wir nach draußen und fahren davon.

Attentat

7 Im Hotel Corleone verkehren die schönsten Frauen und die reichsten Männer. Wir sind hier, um ein Attentat zu verüben. Der Herr im weißen Anzug ist dem Don ein Dorn im Auge. Das ändert sich gleich ...

8 Die Schießerei hat die Aufmerksamkeit der Wachen erregt. Uns bleibt nichts anderes übrig, als aufs Dach zu flüchten. Die herbeieilenden Polizisten können wir mit Schüssen aus der Schrotflinte aufhalten.

9 Überraschung! Nach der Kletterpartie finden wir uns erst auf, dann in einer Kirche wieder. Drinnen hält der Pfarrer gerade eine Trauerrede, die wir jäh unterbrechen. Leider verstehen die Angehörigen keinen Spaß ...

Autodiebstahl

10 Luca Bertone ist Autoexperte. Nach den Hauptmissionen vergibt Luca optionale Aufträge. Erweißt man ihm eine kleine Gefälligkeit, enthüllt er, wo sich die neuesten Sportflitzer befinden. Wir können nicht widerstehen.

11 Das Zielobjekt düst gerade den Oakwood-Hügel hinunter. Das Auto gefällt uns, also nehmen wir die Verfolgung auf. Damit die Polizei nichts merkt, halten wir ausnahmsweise vor roten Ampeln und fahren gemächlich.

12 Der Fahrer ist am Ziel angekommen, steigt aus dem Wagen aus und schlendert in Richtung Rathaus. Wenn er wiederkommt, wird er seinen Wagen vermissen. Salieris Garage dagegen ist um einen Flitzer reicher.

sich in die Schusslinie zu begeben. Wenn die Angreifer nachladen – und das dauert in **Mafia** je nach Waffe schon mal mehrere Sekunden –, ist der richtige Zeitpunkt für die Offensive gekommen. Dann lohnt es sich, genau zu zielen. Am Kopf sind die Widersacher besonders verwundbar. Werden die Feinde an den Füßen verletzt, humpeln sie nur. Die deutsche Version von **Mafia** kommt dabei völlig ohne Blut aus: Getroffene Gegner taumeln, halten sich die Hände schützend vors Gesicht und brechen stöhnend zusammen, verspritzen aber keinen einzigen Pixel roter Farbe. Doch das macht die Kämpfe nicht weniger intensiv.

Ein Beispiel: In einer Mission verlangt Salieri, dass Sie einen unliebsamen Zeugen ausschalten, der gerade in einem Luxushotel zu Mittag isst. Den Colt, die Mordwaffe, verstauen Sie im Inneren Ihres Nadelstreifenanzugs. Mit einem Oldtimer tuckern Sie zum Hotel. Per Tab-Taste lässt sich ein transparenter Stadtplan aufrufen, der den Weg zum Ziel anzeigt. Dort angekommen, laufen Sie zur Rezeption und fragen nach dem Opfer. Der Angestellte gibt freundlich Auskunft. Die Zielperson sitzt am Tisch im Restaurant und ahnt nichts. Als Sie die Waffe ziehen, schlägt sie panisch die Hände über dem Kopf zusammen. Die Situation eskaliert: Schüsse fallen und Querschläger reißen den Putz von den Wänden, als Sie hinter die nächste Deckung hechten. Nach getaner Arbeit flüchten Sie über die Feuerleiter aufs Dach. Dort

rund zehn simulierten Quadratkilometern stehen knapp 400 Gebäude. Vier mächtige Brücken verbinden die drei unterschiedlichen Stadtteile.

Während des Spielens kommen Sie in Lost Heaven ganz schön rum. Wir haben uns vier Missionen herausgesucht, um Ihnen einen Überblick zu verschaffen.

ZUM STAUNEN SCHÖN Bei der Detailverliebtheit hätten wir fast vergessen, dass wir einen Banküberfall durchführen müssen.

balancieren Sie nahe am Abgrund, während unter Ihnen die Stadt lebt: Autos schlängeln sich durch dichten Verkehr, Polizeisirenen hallen entfernt durch Straßenschluchten, Passanten eilen wie geschäftige Ameisen über Gehwege.

Denkwürdige Szenen in einem Computerspiel. **Mafia** hat viele solcher Momente. Immer fühlt man sich mitten im Geschehen, teils wegen der hervorragenden Grafik, teils wegen der stimmungsvollen Soundkulisse. In einer frühen Mission kriegen Sie den Auftrag, Schnaps zu schmuggeln. Der Kontaktmann wartet angeblich außerhalb der Stadt auf einem abgelegenen Bauernhof. Als Sie Ihr Ziel erreichen, ist die Umgebung bereits in Dunkelheit gehüllt. Und vom Dealer fehlt jede Spur. „Ich schau mich mal um", raunen Sie Ihrem Partner Paulie zu. Als Sie aus dem Lastwagen steigen, empfängt Sie ein Sprühregen, den der Wind in kurzen Stößen wie einen nassen Schleier umherfegt. Blitze leuchten am Horizont, die Bäume rauschen und biegen sich im Sturm. Eine Wäscheleine flattert heftig. Regen trommelt laut auf die Dächer der umstehenden Hütten, Türen knarren und Fensterläden quietschen. Die Szene ist ein optisches und akustisches Meisterwerk, etwas, das den Spieler in eine andere Welt entführt, ihm Angst und Spaß gleichermaßen macht.

Diese Qualität kann **Mafia** nicht konstant halten. Stärkster Kontrast: die Taxi-Missionen. Tommy, der anfangs noch zwischen dem Angebot von Salieri und seinem geregelten, aber langweiligen Leben als Taxifah-

Spielewelten im Vergleich

Bereits **Ultima 7** hat es geschafft, eine glaubwürdige Welt darzustellen, in der die Bewohner ihrem Tagesgeschäft nachgehen. Viele Spiele haben diese Idee aufgegriffen – und vieles hat sich über die Zeit hinweg verbessert. Ein Vergleich!

1999: Driver

1 Fußgänger, die auf die Seite hechten, gibt's seit **Driver**. Schlauer sind sie allerdings nicht geworden: In **Mafia** springen Ihnen die Passanten schon mal vors Auto.

2 Die leeren Straßen lassen die Umgebung wie eine Geisterstadt wirken. Krasser Kontrast: die belebten Straßen von **Mafia** im Feierabendverkehr.

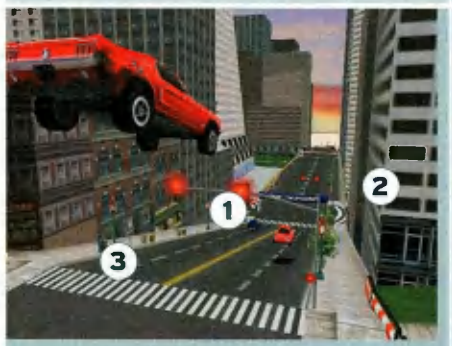
3 1999 waren die Möglichkeiten, eine große Stadt darzustellen, begrenzt: Die Sichtweite ist gering und Abgrenzungen – etwa diese Bäume – wirken wie Pappaufsteller.

2002: GTA 3

1 Straßenbahnen, U-Bahnen, Taxis und Busse: In **GTA 3** gibt es viele öffentliche Verkehrsmittel, die das Gefühl einer lebensecht simulierten Stadt vermitteln.

2 In Sachen Weitblick ist **GTA 3** ungeschlagen: In keinem anderen Vergleichsspiel dürfen Sie so weit in die Ferne schauen. Das macht die Illusion, in einem riesigen Areal zu agieren, perfekt.

3 Zwar kommen die meisten der Texturen recht trist daher, dafür sind sie aber abwechslungsreich ausgefallen: Jeder der zahlreichen Stadtteile verfügt über einen ganz eigenen Look.



2000: Midtown Madness 2

1 Schon in **Midtown Madness 2** wussten die computergesteuerten Wagen: Leuchtet die Ampel rot, muss ich stehen bleiben. Das ist aber auch die einzige Regel, die sie kennen.

2 Die Gebäude sind mit einer schwammigen Textur überzogen, die sich systematisch wiederholt. Man hat das Gefühl, immer durch denselben Stadtteil zu fahren.

3 Das Straßensystem vermittelt einen Hauch von Freiheit: Grundsätzlich dürfen Sie dahin fahren, wo Sie hinwollen. Nur schaut eben alles gleich aus.

2002: Mafia

1 Genauso wie in **GTA 3** gibt es Straßenbahnen, die Sie von A nach B transportieren – und das in Echtzeit: Eine Fahrt kann schon mal mehrere Minuten in Anspruch nehmen ...

2 Autos warten vor roten Ampeln, halten das Geschwindigkeitslimit ein und versuchen, möglichst keine Fußgänger zu überfahren (klappt nicht immer). Realistisch.

3 Aus der Ferne wirken die Texturen fotorealistisch. Dadurch entsteht der Eindruck, in einer richtigen Stadt zu agieren. Leider ist die Sichtweite geringer als in **GTA 3**.

Screenshot „Mafia“

PC-SPEZIALIST GAME TOWER

AMD Athlon™ XP 2200+

• AMD Athlon™ XP Prozessor 2200+ mit Quantispeed™ Architektur • Markenmainboard EpoX 8K5A2+ mit VIA KT333 Chipsatz, 6x PCI, 1 (4x) AGP, 3x DIMM, 6x USB (2 x opt.)etc. • 256 MB superschneller DDR RAM PC333 Markenspeicher • Grafikkarte powered by NVIDIA GeForce 4 Ti 4200 mit 64 MB DDR und TV-Out • 80 GB Markenfestplatte • schneller BenQ 40x 12x 48x CD-Brenner • schnelles BenQ 16x 8Rx DVD-Laufwerk • 10/100 Mbit LAN Netzwerkkarte • 16 Bit 3D-Stereo • CPU Kühler • Diskettenlaufwerk: 3,5" • PC-SPEZIALIST Qualitätsmaus und ergonomische Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 350 Watt Netzteil! • 24 Monate Gewährleistung

Servicekauf möglich: 24 x 52,- Euro*

1111,-

MAFIA von Take 2

44,-

PC SPEZIALIST

*Servicekauf: Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und individuell die Raten und die Laufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9%

Sortiment ist nicht in allen Stores verfügbar.

Computing // Mobility // Digital Image // Video & DVD // Music // www.pcspezialist.de

Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/88 08 91 • 04827 Dessau, fon 03 40/48 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 89 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/53800 • 08060 Zwickau, fon 03 75/589 99-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/56 52 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 03 81/6 86 68 80 • 18439 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 04 131/20 76 10 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 25866 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24 - 0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 6130 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/500 100 XL • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 XL • 34497 Korbach, fon 0 56 31/50 169-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/2 81 840 XL • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44143 Dortmund, fon 02 31/5 60 04 92 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 45 • 46284 Dorsten, fon 023 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 980-0 • 50968 Köln, fon 0221/34 80 20 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54516 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/ Kastel, fon 0 61 34/16 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/380 560 • 57078 Siegen, fon 02 71/88 09 1-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Bockenheim, fon 0 69/97 88 70 70 XL • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/72180 NEU • 63067 Offenbach, fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/98 3 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66123 Saarbrücken, fon 06 81/68 57 01 17 o. 118 • 66538 Neunkirchen, fon 0 68 21/47 00 4 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/4 89 66 0 • 76224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München/Süd, fon 089/71 04 60-0 XL • 82205 Gilching, fon 0 81 05/1 76 10 • 83059 Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 08 16 1/4 29 08 • 86154 Augsburg, fon 08 21/41 10 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57-0 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/9 55 520 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/76 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 52-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 5160 • 94036 Passau, fon 08 51/490 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/7955-00 • 95448 Bayreuth, fon 0 92 1/76 518-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/4 27 460 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 **Luxemburg:** 8009 Luxembourg, fon 0 05 52/5161 54-1 • **PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler:** Berlin @ Computer Eddy&Friends GmbH • 10319 Berlin-Lichtenberg, fon 0 30/51 09 78 20 • 10627 Berlin-Charlottenburg, fon 0 30/3 27 43 74 • 10178 Berlin-Mitte, fon 0 30/24 72 17 41 • 12161 Berlin-Friedenau, fon 0 30/8 58 89-222 • 12277 Berlin-Marienfelde, fon 0 30/72 32 52 48 • 12687 Berlin-Marzahn, fon 0 30/93 49 31 30 • 13055 Berlin-Hohenschönhausen, fon 0 30/9 78 08 751 • 13357 Berlin-Wedding, fon 0 30/49 76 61 05 • 13507 Berlin-Tegel, fon 0 30/4 55 05 32 • 14612 Berlin-Falkensee, fon 0 33 22/23 77 40 • 24103 Kiel, Computer Center Nord GmbH, fon 04 31/6 61 44 61 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 31526 Neustadt, TriTec Computersysteme, fon 0 50 21/8 74 90 • 35745 Herborn, bolltmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 58965 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage.

TESTCENTER

Inhalt & Features

- 20 Missionen, aufgeteilt in 113 Teile
- 63 Wagen
- 15 Waffen
- Riesige, lebensechte Stadt
- Filmreife Story
- Bekannte Synchronstimmen
- 30er-Jahre-Soundtrack
- Deutsche Version entschärft

Zahlen & Fakten

Genre:	Action-Adventure
Vergleichbare Spiele:	GTA 3, Driver, Midtown Madness 2
Entwickler:	Illusion Softworks
Vom gleichen Entwickler:	Hidden & Dangerous, Hidden & Dangerous 2, Flying Heroes
Publisher:	Take 2 Interactive
Adresse des Publishers:	Agnesstraße 14, 80798 München
Telefon des Publishers:	089-27822-0
Offizielle Website:	http://www.mafia-game.de
Website des Publishers:	http://www.take2.de
Website des Entwicklers:	http://www.illusionsoftworks.com
Beste Fansite:	http://www.mafia-thegame.de
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-87326836 (€ 1,90/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	6. September 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	CDs, Handbuch / Inh. d. Special Edition: Lösungsbuch, Kugelschreiber, Schreibblock, Postkarte, Aufkleber
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	25 Stunden

Im Wettbewerb

	Driver	GTA 3	Mafia: City of Lost Heaven
GRAFIK	**60**	**86**	**90**
Detailreichtum Spielwelt	58	93	93
Detailreichtum Objekte	51	93	93
Vielfalt der Spielwelt	56	90	90
Animation der Objekte	34	79	90
Effekte	62	72	86
SOUND	**81**	**90**	**90**
Musik	76	91	90
Soundeffekte	79	88	88
Stimmen/Kommentar	78	91	91
STEUERUNG	**75**	**82**	**81**
Bedienungskomfort/Navigation	67	89	89
Präzision der Steuerung	80	70	80
Übersichtlichkeit/Perspektive	76	89	78
ATMOSPHÄRE	**70**	**91**	**92**
Spannung/Überraschungen	65	89	91
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	70	92	92
Story/Dialoge/Kommentare	60	90	91
Inszenierung	67	89	92
SPIELDESIGN	**80**	**89**	**88**
Komplexität/Spieltiefe	76	87	84
Einsteigerfreundlichkeit	20	77	86
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	27	69	71
Verhalten der Computerfiguren	79	72	56
Innovation	56	89	80
MEHRSPIELERMODUS	-	-	-
Abwechslung der Spielmodi	-	-	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	-	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	-	-
TEST-AUSGABE:	PCG 11/99	PCG 07/02	PCG 10/02
WERTUNG:	**64** (abgewertet)	**89**	**89**

Pro & Contra

- ⊕ Innenlevels sind überaus detailliert
- ⊕ Hübsche Grafikeffekte: Rauch, Feuer usw.
- ⊕ Sehr komplexe Schadensmodelle
- ⊖ Texturen wiederholen sich draußen öfters
- ⊖ Außenareal ruckelt immer mal wieder

- ⊕ Klassischer 30er-Jahre-Soundtrack
- ⊕ Filmreife Sprachausgabe
- ⊕ Grandiose Geräuschkulisse

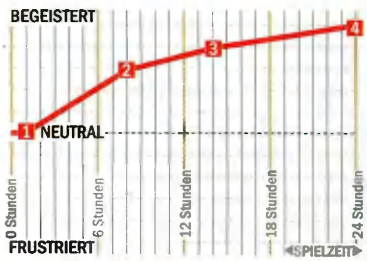
- ⊕ Realistisches Fahrverhalten
- ⊕ Völlig frei konfigurierbar
- ⊕ Bewährte Kombination aus Maus und Tastatur
- ⊖ Fahrzeugsteuerung manchmal übersensibel
- ⊖ Kameraführung irritiert gelegentlich

- ⊕ Schön ausgearbeitete Stadt
- ⊕ Erwachsene, spannende Story
- ⊕ Hervorragende Dialoge
- ⊕ Filmreife Zwischensequenzen
- ⊖ Spielablauf sehr linear

- ⊕ Stilechte Mafia-Missionen
- ⊕ Viele Filmanspielungen
- ⊕ Abwechslungsreiche Schauplätze
- ⊕ Perfektes 30er-Jahre-Flair
- ⊖ Speicherfunktion manchmal nervig
- ⊖ Gegner-KI lässt zu wünschen übrig

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele | Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Mafia fängt rasant mit einer Verfolgungsjagd an, doch gleich danach müssen Sie Taxi fahren. Öde!

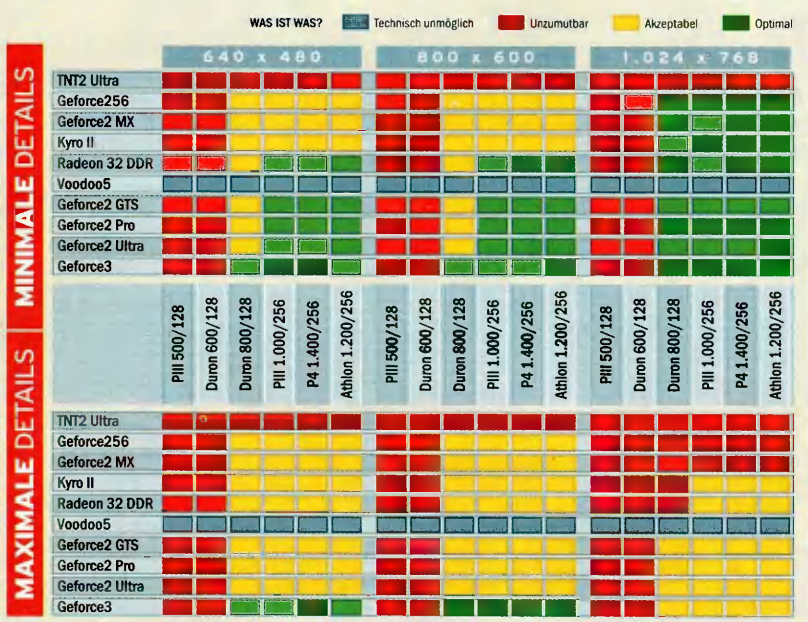
2 Die Taxi-Aufträge haben ein Ende. Jetzt wird's spannend: Missionen und Story kommen in Fahrt.

3 Unglaublich, was die Entwickler für geniale Ideen haben. Durchhänger gibt es zum Ende hin keine mehr.

4 Oft gilt in Kinofilmen: Nichts ist so, wie es scheint. So auch in Mafia, das bis zuletzt spannend bleibt.

Leistungs-Check

Mafia kam selbst auf unseren Hochleistungsrechnern ziemlich stark ins Ruckeln. Grund dafür sind die enorm detailreichen Levels. Verzichten Sie daher auf Anti-Aliasing-Funktionen und die kräftezehrende EAX-Unterstützung. Das kann die Ladezeiten fast halbieren. Alle Besitzer mit einem Rechner über 1,2 GHz und einer Geforce3 sollten eigentlich keine Probleme haben, Mafia zu spielen. Wenn auch nicht absolut optimal, so doch gut. Problematisch ist es für Besitzer alter Grafikkarten. Karten der Voodoo-Familie konnten wir überhaupt nicht zum Laufen bringen.



MERKE: Versuche nie, einen Truck zu rammen, wenn eine Tommy-Gun aus der Ladefläche herausragt und ihr Mündungsfeuer groß wie ein Medizinball ist.

rer pendelt, muss Leute in Lost Heaven herumkutschieren. Das macht beim ersten Fahrgast noch Spaß, weil die Metropole aufregend simuliert ist: Passanten schlendern die Wege entlang, Autos rollen über die Straßen, Straßenbahnen bollern lärmend vorüber. Die Stadt schaut aus wie ein gerahmtes Bild: Im Reichenviertel beeindrucken imposante Luxusvillen, im Industriegebiet ragen Hochhäuser in den Himmel und in der Hafengegend stehen alte Lagerhäuser herum. Beim dritten Fahrgast wünscht man sich mehr Action, beim fünften vielleicht gar nichts mehr, weil man schon eingenickt ist. Gottlob halten sich solche Durchhänger in Grenzen.

ALKOHOL MACHT AGGRESSIV Auf dem Truck haben wir kanadischen Whiskey gelagert. Leider hat die Konkurrenz auch Durst. Großen Durst.

ALLTAG Waffenexperte Vincenzo: „Hier, dein Baseballschläger. Aber bring ihn wieder zurück, er gehört meinem Neffen!" Tommy daraufhin: „Klar!"

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER

Achtung, Action-Puristen! Mafia ist eine Liebe auf den zweiten Blick. Aber dann eine fürs Leben!

Zu Beginn habe ich mich etwas schwer getan, mich auf die ruhige, filmische Erzählweise einzulassen. Da war mir einfach zu wenig los. Aber schon bald war ich gefesselt von **Mafia** wie lange nicht mehr von einem Spiel. Die KI-Mängel? Ganz ehrlich? Mich haben sie nicht gestört. Klar ist es blöd, wenn ein Auto, das ich verfolgen soll, in eine Straßenbahn semmelt und dann den richtigen Weg nicht mehr findet. Aber was soll's? Ich habe dann die Mission eben noch mal gespielt, etwas anderes ausprobiert und versucht, mich an der unglaublichen Optik und Lebendigkeit Lost Heavens satt zu sehen. Es ist mir bis zum grandiosen Finale nicht gelungen.

GTA 3 vs. Mafia

Setting

Yo, Man! **GTA 3** spielt im 20. Jahrhundert: Rap-Musik schallt aus den Boxen getunter Autos, tätowierte Gangster fuchteln in der Bronx mit automatischen Maschinenpistolen herum und Sätze werden mit einem lässigen „you know" abgeschlossen.

Alkohol ist verboten, Männer tragen Nadelstreifenanzüge und die meisten Autos schaffen es nur im ersten Gang, einen Hügel hochzufahren. Es ist die Zeit der 30er-Jahre, die **Mafia** stilvoll und mit passender Musikuntermalung einfängt.

Spielablauf

Mehr Freiheiten gibt es nirgendwo: Ihnen steht eine ganze Stadt zur Verfügung, in der Sie ohne Einschränkungen herumkurven und Aufträge annehmen oder ablehnen dürfen. Die Reihenfolge der Missionen, die größtenteils draußen und im Auto stattfinden, bestimmen Sie überwiegend selber – genauso wie ihre Ausführung. Geschätzte Spielzeit: 50 Stunden.

Von der ersten Minute an nimmt Sie **Mafia** an die Hand und führt Sie absolut linear durchs Spiel. Die Folge: Alles wirkt wie ein Kinofilm. Auffällig lange Zwischensequenzen, in denen die Figuren agieren wie richtige Schauspieler, und spielbare Szenen wechseln sich miteinander ab. Häufig finden die Missionen in Gebäuden statt. Geschätzte Spielzeit: 25 Stunden.

Stadt

Wundervoll simulierte Großstadt, die abwechslungsreich ist und in der sich Passanten und Verkehrsteilnehmer extrem intelligent verhalten. Auf den Straßen tummeln sich über 50 Autos, die Sie allesamt benutzen dürfen. Das Fahrgefühl gleicht einem High-Speed-Rennspiel: Ohne Rücksicht auf die Verkehrsregeln preschen Sie durch die Stadt und erleben wilde Stunts.

Die realistische Grafik lässt die nicht minder umfangreiche Stadt in **Mafia** noch lebensechter als ihr **GTA 3**-Gegenstück wirken. Das Fahren mit den über 60 Wagen fühlt sich darüber hinaus „echter" an, weil man sich wegen der extrem hartnäckigen Polizeibeamten stets an die Verkehrsregeln halten muss. Leider ist die künstliche Intelligenz der anderen Verkehrsteilnehmer nicht die beste.

Fazit

GTA 3 oder **Mafia**? Das ist eine Geschmacksfrage. **GTA 3** spielt sich weitaus lockerer und schneller, während **Mafia** den Simulationsaspekt beim Fahren stark in den Vordergrund schiebt. Wenn Sie rein nach Spielzeit gehen: Kaufen Sie sich **GTA 3**, da steckt mehr drin. Wer Wert auf eine tolle Story und Hochglanzgrafik legt, braucht **Mafia**. Grundsätzlich aber gilt: Man sollte beide haben.

GUTEN APPETIT
Na toll, die schöne Inneneinrichtung eines Restaurants ist vollkommen demoliert, weil ein paar Idioten mit automatischen Waffen durch die Fenster schießen müssen.

Später wird das Herumfahren in der City spannender, weil Sie schnellere Autos kriegen und aus Zeitgründen rasen müssen. Ist gerade ein Polizist zugegen, steckt er sich die Trillerpfeife in den Mund und fordert Sie mit schrillen Tönen zum Anhalten auf. Als Mafioso werden Sie darüber nur müde lächeln. Anders schaut die Sache aus, wenn die Gesetzeshüter die Verfolgung mit großen, dunklen Wagen aufnehmen und versuchen, Sie von der Straße zu schubsen. Vollbremsungen, enge Gassen und Schnellfeuergewehre, die Sie beim Fahren aus dem Fenster halten, können das verhindern.

Sie werden es schon gemerkt haben: In **Mafia** ist das Gesetz da, um gebrochen zu werden. Sie schlüpfen in die Rolle eines Gentleman-Killers, der am liebsten im feinen Anzug tötet. Das mag sich auf dem Papier gewaltverherrlichend lesen. In Wirklichkeit ist die Geschichte, die erzählt wird, intelligenter als fast alles, was die Spieleindustrie heutzutage hervorbringt. Was nach der Endsequenz übrig bleibt, sind drei wichtige Erkenntnisse: Geld ist nicht alles, ein gesunder Mittelweg immer am besten und **Mafia** ein verdammt gutes Spiel. THOMAS WEISS

Wagen im Detail

Mafia enthält über 60 Wagen, mit denen Sie sich in der Stadt Lost Heaven fortbewegen können. Die Auswahl an Fahrzeugen reicht von Klapperkisten mit 40 PS bis hin zu auf Hochglanz polierten Rennflitzern. Wir haben Ihnen eine kleine, aber repräsentative Auswahl erstellt.

Falconer Yellowcar
80 PS
120 km/h

In diesem Taxi sitzen Sie, wenn das Spiel startet. Dann gilt es: Gaspedal durchdrücken und die Verfolger abhängen. Dank 80 PS und einer adäquaten Höchstgeschwindigkeit klappt das ganz gut. Versuchen Sie nur nicht, enge Kurven zu fahren. Sie werden träge in die nächste Betonwand knallen.

Brubaker 4 WD
300 PS
225 km/h

Mit diesem Schlitten dürfen Sie offiziell leider nicht durch Lost Heaven flitzen. Er ist nur für die örtlichen Wagenrennen zugelassen. Das Fahrgefühl steht in krassem Kontrast zu den anderen Oldtimern: Im Nu erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit. Doch genauso leicht schliddern Sie in den Kurven ins Abseits ...

Bolt Hearse
40 PS
97 km/h

Einmal im Spiel werden Sie eine Kirche verlassen und ganz, ganz schnell wegwollen. Der Leichenwagen, der gleich daneben parkt, bietet sich als Fluchtmöglichkeit an. Aber fahren Sie vorsichtig: Wenn der Kofferraum beschädigt ist, hängt der Sarg hinten verdächtig heraus.

Bruno Speedster
150 PS
166 km/h

Nach fast jeder Mission steht es Ihnen frei, Luca Bertone zu besuchen. Der Autobastler hat Zusatzaufträge für Sie: Freunde vor der Polizei warnen, Päckchen abliefern, Geld eintreiben. Als Dank schult Sie Luca im Knacken der neuesten Flitzer wie diesem hier.

MEINUNG
THOMAS WEISS

Ein wundervolles Spiel, voller Dramatik und zum Zerplatzen spannend! Wenn da nur nicht derbe KI-Mängel wären.

„91!" „88!" „Na gut, 90!" „Nein, 89!" Die Wertungskonferenz glich einem arabischen Bazar. Die einen finden es besser als **GTA 3**, die anderen nicht. Warum wir uns für 89 Prozent entschieden haben? Hinter der grandiosen Story, der Top-Grafik und dem abwechslungsreichen Spielablauf verbergen sich KI-Tücken, die den Sprung in den magischen 90er-Bereich verhindern: Blinde Gangster, die sich wie beim Topfschlagen auf Knien im Kreise drehen, während Sie dicht hinter ihnen stehen, Polizeiwagen, die in aller Seelenruhe Massenkarambolagen verursachen, und Passanten, die sich vors Auto werfen, sind Dinge, die mir übel aufstoßen. Verstehen Sie das jetzt bitte nicht falsch! **Mafia** ist ansonsten ein wundervolles Spiel, voller Dramatik und zum Zerplatzen spannend. Gerne würde ich deshalb noch weiter schwärmen, aber leider reicht der Platz in diesem Meinungskasten nicht aus ...

TESTURTEIL
MAFIA: CITY OF LOST HEAVEN

89

ENTWICKLER Illusion Softworks	**ANBIETER** Take 2 Interactive
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 06.09.2002
USK Ab 16 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

SCHWIERIGKEITSGRAD
Eine Stufe: Schwierig

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: -
Internet: - — 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
700 — 1.000 — 2.000
Arbeitsspeicher:
64 MB — 128 MB — 256 MB — 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low End — Standard — High End — Luxus

PRO & CONTRA
- + Realistisch simulierte Großstadt
- + Tolle Mafia-Atmosphäre
- + Geniale Zwischensequenzen
- + Hervorragende Sprachausgabe
- – Dümmliche Gegner-KI

GRAFIK	90%
SOUND	90%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	92%
SPIELDESIGN	89%
MEHRSPIELER	-

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GTA 3** oder **DRIVER** mochten.

Schlagen Sie eines der spannendsten Kapitel des 2. Weltkriegs auf: den Russlandfeldzug.

COMBAT MISSION 2

Award
Gamershall.de
August 2002

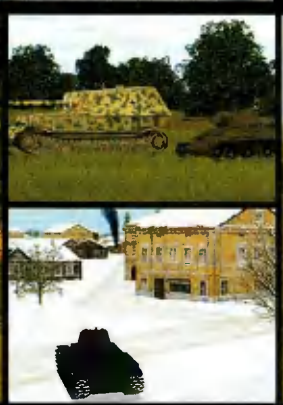
STORY

STARTEN SIE MIT DER OPERATION BARBAROSSA, KÄMPFEN SIE SICH BIS NACH MOSKAU DURCH UND ERLEBEN SIE DIE BEDINGUNGSLOSE KAPITULATION DEUTSCHLANDS.
IN 50 UMFANGREICHEN EINSÄTZEN WARTET EINE UNGLAUBLICHE VIELFALT AN DETAILGETREUEN KAMPFEINHEITEN UND FAHRZEUGEN AUF IHR KOMMANDO. DIE UNERREICHTE 3D-GRAFIK VERSETZT SIE IN EIN REALISTISCHES KAMPFGESCHEHEN.

MACHEN SIE SICH BEREIT - DIE OSTFRONT RUFT!

FEATURES

- HISTORISCH GENAUES, RUNDENBASIERTES STRATEGIESPIEL
- HOCHAUFLÖSENDE 3D-GRAFIK MIT FASZINIERENDEN EFFEKTEN
- GESAMTER RUSSLANDFELDZUG ZWISCHEN 1941 UND 1945
- 50 UMFANGREICHE MISSIONEN
- 7 NATIONEN: DEUTSCHLAND, RUSSLAND, FINNLAND, UNGARN, RUMÄNIEN, POLEN UND ITALIEN
- ÜBER 300 FAHRZEUGTYPEN
- ÜBER 600 EINHEITEN
- BEDIENERFREUNDLICHER KARTENEDITOR INKLUSIVE QUICK BATTLE CREATOR
- MULTIPLAYER ÜBER INTERNET, LAN, EMAIL UND HOTSEAT



© 2002 CDV Software Entertainment AG. Angebot freibleibend. Änderungen und Druckfehler vorbehalten.

CDV Software Entertainment AG
Neureuter Straße 37b
D-76185 Karlsruhe Germany

e-mail mail@cdv.de
tel. +49-(0)-721-97224-0
fax +49-(0)-721-97224-24

www.cdv.de
Tel. 0700-CDVGAMES
2 3 8 4 2 6 3 7

CDV Software Entertainment AG
ist am Neuen Markt notiert:
WKN 548 812

Anzeige

Angebot | PC Games

Craft-Paket

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön das Echtzeitstrategiespiel **Warcraft 3.**

Der schon Jahre währende Kampf der Menschheit gegen die Orks geht in die dritte Runde und das neueste Werk aus dem Hause Blizzard hat es wieder gewaltig in sich. Die Spieldesign-Magier haben mit den Nachtelfen und den Untoten ihrem Fantasy-Strategical nicht nur neue Völker hinzugefügt, sondern das Echtzeitstrategie-Genre auch um neue Elemente bereichert. Fast wie in einem Rollenspiel führen Sie neben Ihren Armeen jetzt auch Helden durch das Abenteuer, verteilen Erfahrungspunkte und finden magische Gegenstände.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 700 MB Festplattenspeicher, 8 MB-3D-Grafikkarte mit DirectX 8.1, 4x CD-ROM-Laufwerk

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. **Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM inkl. Bonus-CD - nur im Abo (€ 110,40/24 Mon. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Mon.)

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD. (€ 110,40/24 Mon. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Mon.)

☐ JA, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (2 CD-ROMs und DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Mon. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Mon.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwei Jahre und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS.

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„Warcraft 3" (Art.-Nr. 002072)
ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Games selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist **fristwahrend**.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG 24 01

PC Games im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

Prominent
Europas großes PC-Spiele-Magazin

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcgames.de

PC Games

RÜDIGER STEIDLE [RS@PCGAMES.DE] PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE]

Warcraft 3

Man könnte fast meinen, die halbe Welt spiele **Warcraft 3**: Vergessen sind die endlosen Verschiebungen und das ewige Warten. Das Blizzard-Team genießt nun mal das selten gewordene Privileg, sich mit der Fertigstellung seiner Titel so lange Zeit zu lassen, wie erforderlich ist. Die Geduld hat sich für die vielen Millionen Fans gelohnt: Seit Juli klatschen nun endlich wilde Orcs auf zarte Nachtelfen, fürchterlich lebendige Untote vermöbeln Menschen – und wenn die atemberaubend inszenierte Kampagne vorüber ist, geht der Echtzeit-Strategie-Spaß im Battle.Net weiter. Kein Spiel hat im Leser-Urteil bislang besser abgeschnitten als **Warcraft 3**: Top-Noten in allen Disziplinen, fast jeder würde sich jederzeit wieder für dieses Spiel entscheiden.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

LEO JACKSTÄDT ist Pressesprecher von Vivendi Universal.

PC Games: Was ist dran an den Gerüchten, dass Blizzard nach **Warcraft 3** einen **Starcraft**-Nachfolger in Angriff nimmt?
Jackstädt: „Solange Blizzard nicht offiziell geplante Projekte kommuniziert, sind es in der Tat nur Gerüchte – und davon gibt es eine ganze Menge."

PC Games: Bislang gab es zu fast allen Blizzard-Spielen Add-ons – auch zu **Warcraft 3**?
Jackstädt: „Es würde mich wundern, wenn es keines gäbe."

PC Games: Wie will sich Blizzard gegen Cheater im Battle.Net schützen?
Jackstädt: „Dies ist leider ein fortwährender Kampf, der scheinbar nur schwer vollends in den Griff zu bekommen ist. Genialerweise hat Blizzard ja in **Warcraft 3** eine Aufzeichnungsfunktion integriert, die Cheater entlarven kann und zum Sperren des Accounts führt. Blizzard ist mit aller Kraft bemüht, das Cheaten im Battle.Net zu verhindern und diesen einzigartigen (kostenlosen) Service für die Fans zu erhalten."

PC Games: Von der Skizze bis zum fertigen Spiel: Wie lange hat die Entwicklung gedauert?
Jackstädt: „Die Entwicklung hat über drei Jahre gedauert; die Kosten dürften im zweistelligen Millionen-Dollar-Bereich gelegen haben."

PC Games: In den USA hatten die Spieler die Wahl zwischen vier verschiedenen Packungen (ähnlich wie seinerzeit bei **Starcraft**). Warum nicht in Deutschland?
Jackstädt: „Ich denke, dass man den Auslieferungstermin nicht gefährden wollte und daher den logistischen und produktionstechnischen Aufwand für die vielen Sprach- und Landesversionen nicht noch mehr erhöht hat."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Hochspannende Missionen
2. Helden- + Rollenspiel-Elemente
3. Wunderschöne 3D-Welten
4. Vier unterschiedliche Rassen
5. Multiplayer-Modus/Battle.Net

1. Sprüche wiederholen sich
2. Etwas kantige Gebäude
3. Cheater im Battle.Net
4. Zu wenige Mehrspielermodi
5. Wortwitz teilweise verloren

Die Meinung der PC-Games-Leser:

FABIAN KÜHN (18), SCHÜLER AUS NÜRTINGEN
„Im Gegensatz zu anderen Spielen haben es die Entwickler geschafft, wirklich viele Neuheiten in das Spiel einzubauen. Dass man nur 90 Einheiten haben kann, ist sogar richtig gut, da man nun strategischer vorgehen muss. Außerdem das Heldensystem, so etwas hat es ja noch in keinem anderen Strategiespiel gegeben."

MATTHIAS ARMBRUSTER (23), STUDENT AUS WIEN
„Endlich nach langer Zeit wieder ein Spiel, das wirklich fast fehlerfrei ist. Viele Innovationen und eine tolle Story – so etwas hab ich schon lang nicht mehr gespielt. Die vier Rassen spielen sich sehr unterschiedlich. Ich spiele das Spiel jetzt zum dritten Mal und finde immer wieder neue Möglichkeiten, die Missionen zu lösen."

STEFAN FRIGGE (27), STUDENT AUS MAINZ
„Die Rollenspiel-Elemente sind eine tolle Innovation. Kleinigkeiten können die phänomenale Story, die stark an die Geschichte des ‚Anakin Skywalker' erinnert, nicht trüben. Man möchte einfach immer wissen, wie es weitergeht. Selbst mir als nicht gerade eingefleischtem Echtzeit-Strategie-Fan macht **Warcraft 3** höllischen Spaß."

MICHAEL KATHER (15), SCHÜLER AUS LANGERWEHE
„Man wird niemals durch zu große Aufbauparts aufgehalten oder durch zu viele Einheitentypen überfordert. Die vier Rassen sind alle ausgeglichen und es gibt keine übermächtigen Einheiten. Die Story und Spieltiefe sucht im Genre ihresgleichen. Alles in allem das beste auf dem Markt erhältliche Strategiespiel!"

CHARTS

Die beliebtesten Strategiespiele der PC-Games-Leser:

1	- 71%	**Warcraft 3**	Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal
2	▲ 6%	**Port Royale**	Wirtschaftssimulation | Big Ben
3	▲ 5%	**Die Gilde**	Wirtschaftssimulation | Jowood
4	▲ 4%	**Age of Empires 2**	Echtzeit-Strategie | Microsoft
5	▼ 4%	**Der Industriegigant 2**	Wirtschaftssimulation | Jowood
6	- 3%	**Civilization 3**	Runden-Strategie | Infogrames
7	▼ 3%	**Empire Earth**	Echtzeit-Strategie | Vivendi Universal
8	▲ 2%	**Commandos 2: Men of Courage**	Echtzeit-Taktik | Eidos
9	▼ 2%	**Rollercoaster Tycoon**	Aufbau-Strategie | Infogrames
10	▲ 2%	**C&C: Alarmstufe Rot 2**	Echtzeit-Strategie | Electronic Arts

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Medieval: Total War

GUT GETARNT Erst bei näherem Hinsehen ist erkennbar, dass die vielen tausend Einheiten recht detailarm dargestellt werden.

Mit Shogun erntete Creative Assembly bereits Beifall. Der Nachfolger Medieval zeigt, dass die **Mischung aus Runde und Echtzeit ein vollwertiges Spiel sein kann.**

Europa im späten 11. Jahrhundert: Papst Urban II. ruft zum ersten Kreuzzug auf, die Feudalherren folgen ihm mit Freuden. Das Versprechen auf Vergebung der Sünden, die Aussicht auf ein ewiges Leben und nicht zuletzt die Hoffnung auf weltliche Reichtümer lassen das in zahlreiche Kleinstaaten zerfallene Europa nach Palästina marschieren. „Jede Menge Platz für eine neue Nation", mag sich da der versierte Stratege denken und würde die kritische Personalsituation der Nachbarstaaten gnadenlos ausnutzen. In **Medieval: Total War** ist genau dies die Aufgabe des Spielers: Bis zum Jahr 1453 muss Europa in seiner Hand sein.

Als König oder Sultan einer von zwölf spielbaren Nationen gilt es, mittelalterliche Machtpolitik zu betreiben. In den eigenen Provinzen muss durch den Bau von Feldern und Märkten die Wirtschaft gestärkt werden, mit Kirchen oder Moscheen wird die Loyalität der Einwohner erhöht und mit adäquaten Steuersätzen der soziale Frieden gesichert. Sobald die Volkswirtschaft auf festen Beinen steht, geht es an die mittelalterliche Diplomatie – was vor allem den Aufbau riesiger Armeen bedeutet. Während es im frühen Mittelalter mit Bogenschützen, Speerträgern und Reitern nur sehr wenige Einheitentypen gibt, werden im Spätmittelalter auch Feuerwaffen und Granaten eingesetzt. Insgesamt 100 Einheitentypen können trainiert werden – vorausgesetzt, die bislang aufgebaute Infrastruktur lässt dies zu. Damit die Soldaten nicht sinnlos herumstehen, sollte man sie auf Eroberungstour in die Nachbarprovinzen schicken. Außerdem senken die Trainingseinrichtungen und der Sold natürlich gehörig den Goldpegel in der Schatzkammer und bei Nachbars gibt es immer etwas zu holen.

Wer dem Zahlenwerk aus Einheitenstärken und Motivationsfaktoren nicht traut, **kann die Schlachten selbst ausfechten.**

Der Ausbau der Städte, das Training der Soldaten sowie deren Marsch durch die Provinzen laufen ähnlich wie in der **Civilization**-Serie rundenweise ab. **Medieval: Total War** bietet im Vergleich die lebhaftere Welt: Da bettelt ein Papst um neue Soldaten für einen Kreuzzug, ein Königreich verschwindet mangels eines Thronfolgers oder die Bevölkerung begehrt gegen die Obrigkeit auf. Wie finster das Mittelalter wirklich war, zeigt sich aber erst bei den Möglichkeiten des Spielers: Er kann seine Töchter an feindliche Könige verheiraten, unwillige Offiziere mit Ländereien motivieren, feindliche Armeen bestechen und vieles mehr.

Am Ende einer Runde ist Zahltag. Die Bauaufträge werden

HINTERHÄLTIG In Wäldern kann man ganze Armeen verstecken. Bogenschützen und Reiter sind dort im Nachteil.

ZUM STEINERWEICHEN Der Angriff auf Burgen ist nur mit Geschützen möglich. Ohne diese wird belagert.

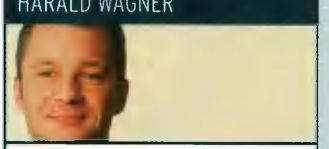
BRÜCKEN SCHLAGEN Die Engstelle im Hintergrund gibt den Bogenschützen viel Zeit zum Zielen.

BRÖCKELNDE MACHT Während man an den Fronten Erfolge feiert, probt das Hinterland den Aufstand.

ausgeführt, die Einheiten produziert und Schlachten berechnet. Wer dem Zahlenwerk aus Einheitenstärken, Motivationsfaktoren, Landschaftseinflüssen und vielem mehr nicht traut, der kann die Schlachten selbst ausfechten. Die in Armeen und Kompanien aufgeteilten Soldaten werden dann in Echtzeit über die mit einer nicht ganz zeitgemäßen Grafik in Szene gesetzten Landschaften geschickt. Wer Höhenvorteile nutzt, seine Gruppen in Wäldern versteckt und die richtigen Formationen wählt, kann auch mit kleinen Armeen gegen eine große Übermacht bestehen. Weil im Gegensatz zu herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen nicht auf Ressourcen und Infrastruktur Rücksicht genommen werden muss, kann man sich ganz auf das Gewusel auf dem Schlachtfeld konzentrieren. Da gerät die eine Kompanie in Panik und die nächste missachtet im Blutrausch Befehle – aber letztendlich kommt dann doch die Strategie des Spielers zum Tragen. Und weil dieser Modus viel zu schön ist, als nur ein Aufsatz des Rundenparts zu sein, haben die Entwickler 20 historische Schlachten zum Nachspielen beigelegt. Wer will, kann an der Seite von William Wallace kämpfen, Edward II. besiegen oder aufseiten der Engländer die Schlacht von Hastings gewinnen. Auch sechs ganze Kriege wie die Feldzüge von Löwenherz und Barbarossa sind enthalten.

HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER



Beide Spielmodi sind anspruchsvoll, unterhaltsam und suchterzeugend – nur passen sie nicht so recht zusammen.

Medieval: Total War ist mehr als nur ein Spiel: Es sind zwei. Der Rundenmodus präsentiert sich optisch zwar ausgesprochen schlicht, durch die vielen Einheiten, die Erfahrungspunkte sammelnden Generäle und die Religionskonflikte hat dieser Modus aber bereits seine ganz eigene Existenzberechtigung. Auch der Echtzeitmodus ist reichhaltig genug, dass er jederzeit als vollständiges Spiel durchgehen könnte. Beide Modi sind strategisch anspruchsvoll, spielerisch unterhaltsam und erstaunlich suchterzeugend – nur passen sie nicht so recht zusammen. Der Wechsel zwischen den Modi unterbricht das Spielgeschehen. Das stört aber nicht weiter, denn schließlich muss man im Rundenmodus nicht unbedingt in die Echtzeitschlachten wechseln und wem der Sinn nach diesen Gefechten steht, dem wird mit den historischen Kampagnen ebenfalls jede Menge Abwechslung geboten.

TESTURTEIL
MEDIEVAL: TOTAL WAR

ENTWICKLER The Creative Assembly
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 05.09.2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8 Internet: 4 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 350 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost Low-End

PRO & CONTRA
+ Zwei Spielprinzipien
+ Akkurate Umsetzung der Einheiten
+ Einheiten sammeln Erfahrung
+ Historische Kampagnen
– Schlichte Grafik

GRAFIK	70%
SOUND	72%
STEUERUNG	88%
ATMOSPHÄRE	79%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	85%

80

wenn Sie **SHOGUN: TOTAL WAR** oder **BATTLE REALMS** mochten.

VIDEO

Der erste Kaiser

RELIGIÖS Drei asiatischen Glaubensrichtungen will im weiteren Spielverlauf gehuldigt werden – sonst sind Ihnen die Götter nicht gnädig.

Die Römer, Ägypter und Griechen waren schon dran – jetzt sind die Chinesen fällig!

ES WIRD GEACKERT Landwirtschaft ist die Grundlage Ihrer Nahrungsversorgung. Clevere Planer betreiben Zweifelderwirtschaft – dann gibt's immer was zu säen und zu ernten.

STRATEGISCH Auf der Weltkarte schicken Sie Diplomaten hin und her, planen Angriffe und handeln mit den Nachbarstädten.

Wenn Impressions erst einmal Blut geleckt haben, hält die so schnell nix mehr auf. An der **Caesar**-Thematik fanden die Strategie-Profis so viel Gefallen, dass sie gleich drei Teile entwickelten, **Pharao** und **Zeus** bekamen immerhin umfangreiche Erweiterungen spendiert. Das grundlegende Spielprinzip ändert sich dabei nie: Sie bauen eine Stadt auf, erfüllen die anspruchsvollen Bedürfnisse ihrer Einwohner und setzen sich mit aufdringlichen Nachbarn auseinander. **Der erste Kaiser** bildet da keine Ausnahme – nur dass Sie es hier eben mit dem Reich der Mitte zu tun haben.

Auch wenn Sie keinen der Vorgänger, dafür aber **Anno 1602** gespielt haben, werden Sie mit der Spielmechanik von **Der erste Kaiser** schnell zurechtkommen. Eine jungfräuliche Karte wartet in den 40 Missionen der sieben Kampagnen darauf, mit einer Hand voll Häuser bebaut zu werden; sind die ersten Siedler eingezogen, sorgen Sie mit Jagdhütten für die rudimentäre Nahrungsversorgung. Von nun an geht es nur um die Aufwertung der Wohnungen: Damit sich die primitiven Holzhütten zu wunderschönen Domizilen entwickeln, müssen Sie nach und nach ausgewogeneres Essen, Unterhaltung, Sicherheit, sanitäre Einrichtungen und Tempel bereitstellen. Die meisten Bedürfnisse lassen sich durch die Errichtung eines entsprechenden Gebäudes relativ einfach erfüllen, problematisch wird die Sache erst, wenn es ums Futtern geht – obwohl die Warenkreisläufe nur selten komplexer als das Standard-Schema (Acker-Mühle-Marktplatz) sind, kann es durchaus zur abendfüllenden Beschäftigung werden, Ihre Bürger nicht vom Fleisch fallen zu lassen. Denn: Je weiter Sie die Wohnhäuser aufwerten wollen, desto umfangreicher muss das Nahrungsangebot sein. Reichen zu Beginn ein paar tote Säugetiere voll und ganz aus, wollen Ihre Einwohner später auch Reis, Fische und Brot haben. Wenn Sie einen Warenüberschuss produziert haben, muss der Krempel nicht in Ihren Lagerhäusern verrotten, sondern

MEINUNG
JOCHEN GEBAUER

Impressions macht's wie EA Sports: Die Neuerungen sind im Detail versteckt.

Ja, bei Der erste Kaiser habe ich eine Menge gelernt - warum die Große Mauer gebaut wurde, zum Beispiel. Nee, die wollten sich nicht gegen Angreifer schützen, die mussten einfach nur irgendwie verhindern, dass ihre orientierungslosen Arbeiter völlig sinnlos durch die Prärie tappen. Ich baue einen Brunnen neben ein Wohngebiet; nun sollte man eigentlich annehmen, dass die Brunnen-Arbeiter das Wasser den dortigen Häusern liefern. Tja, leider haben die Kerle aber nichts Besseres zu tun, als das kühle Nass überall in der Weltgeschichte rumzuschleppen - nur eben nicht bei den Wohnhäusern. Warum kann ich den Einflussbereich der Gebäude nicht einfach selbst festlegen? Nervige Kleinigkeiten wie diese verwehren dem ersten Kaiser den Sprung in die Genre-Bundesliga. Fans von Pharao und Co. sollten sich den Kauf ebenfalls noch einmal überlegen und im Zweifel lieber Anno 1503 abwarten - nur wem die neue Spielwelt, eine minimal verbesserte Grafik, ein paar neue Kampf-Features und der Mehrspieler-Part genügen, wird mit Der erste Kaiser mehr Spaß haben, als mit den Vorgängern.

kann mit anderen Städten gegen dringend benötigte Produkte getauscht werden. Alternativ könnten Sie damit auch einen berühmten Helden dazu animieren, Ihrer Stadt einen kleinen Besuch abzustatten – was je nach Persönlichkeit des Helden eine Vielzahl von Boni einbringt. Wenn Sie erst einmal eine blühende Metropole aufgebaut haben, wird das gierige Nachbarn auf den Plan rufen. Invasionen schlagen Sie mit sechs verschiedenen Einheiten – darunter Katapulte, Kavallerie und Streitwagen – zurück. Bei einer eigenen Attacke auf eine feindliche Siedlung haben Sie nach wie vor keine Kontrolle über Ihre Truppen – mehr als beten und auf das Beste hoffen können Sie nicht tun. Auch grafisch bleibt **Der erste Kaiser** der Serie treu: Die um Nuancen erhöhte Detailfülle sorgt zwar für belebte Straßen und glaubwürdig agierende Arbeiter, spektakuläre Effekte oder gar eine 3D-Ansicht gibt es jedoch nicht – Sie müssen schon mit der gewohnten isometrischen Perspektive vorlieb nehmen. Untermalt wird das Geschehen von chinesischer Klimpermusik und vielen, gut passenden Sprachsamples. Für Einsteiger ärgerlich: Die Tutorial-Missionen sind eine Ecke zu umfangreich und die gebotenen Hilfestellungen oft zu vage. Für Veteranen der Reihe eine Offenbarung: Endlich gibt's den sehnlich erwarteten Online-Modus. JOCHEN GEBAUER

TESTURTEIL
DER ERSTE KAISER

ENTWICKLER Impressions
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 8
Internet: 8 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 400 1.000 2.000
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Standard High-End Luxus

PRO & CONTRA
- Unverwüstliches Aufbau-Prinzip
- Endlich mit Online-Option
- Sehr komplex
- Nur Detail-Verbesserungen
- Schwache KI und Wegfindung

GRAFIK	73%
SOUND	72%
STEUERUNG	85%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	79%
MEHRSPIELER	79%

79

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ZEUS oder PHARAO mochten.

Handy-Power!

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder als Sprachansage zu einer Nummer Deiner Wahl. Klingeltöne **FÜR ALLE HANDYTYPEN** mit Toneditor * z.B. : Nokia, Siemens, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson. Nur 1,86 /min

Logo's

31038 | 37505 | 102 Anrufe in Abwesenheit 37530 | 39511 | Germany 38014
39520 | kleines Arschloch 33510 | 33534 | 32030 | 31042
31502 | G···Punkt 34019 | HipHop 31027 | 42008 | 31043
31004 | 0777 36022 | 31028 | 31036 | 31503
37503 | 31019 | DR DRE 39008 | 31031 | 33000
31014 | USA 38004 | 39510 | PILLE 39513 | MAFIA 31046
31015 | 31048 | 34001 | KILLER ENTE 42521 | SONIC 34000
31037 | I ♥ BEER 41505 | PUPSI 37514 | 42000 | Die tun was 31025
Love You! 34003 | 42002 | Arbeitslos aber | DDR 38013 | 31049
40000 | 31026 | INTEL INSIDE IDIOT OUTSIDE 34017 | 33504 | KEEP COOL 41512
36012 | 31008 | 31002 | MAYDAY 39512 | DONT TOUCH 41534
HIER ABTRENNEN! 37512 | 31050 | Modern Talking 39001 | Cypress Hill 39016 | NO drugs! 41503

Blink-SMS

Liebes SMS :
90103 Hab Dich lieb !
90127 Ich habe total
Sehnsucht nach dir !
90100 Ich habe mich unsterblich in dich verliebt !
90105 Du bist sehr süss !
90108 Du bist mein Stern !
90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte !

Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu Voegeln ?
90004 Warnung ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1 zu spaet!
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90007 Du hast die Suppe der Weisheit wohl mit der Gabel gegessen !
90002 Oh Herr, laß Hirn herab regnen!
90011 Achtung Virus im Handy !

Noch mehr Sprüche :
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse!
90210 Alter das war ja echt Krass !
90203 Gebt mir ein Handy ich bin wichtig !
90209 Je mehr Frauen ich kennenlerne je mehr liebe ich die Tiere !
90202 Frauen sind wie Luft und ohne Luft kann ich nicht leben !
90206 Als Gott dich erschuf übte er nur !

Bildmitteilungen

63001 | Gamenklau! 70503 | 70501 | VORSICHT BISSIG! 72501 | 72521
wer zuletzt lacht... 61005 | Chill Out 61009 | Wat wer bis du denn? 61008 | 63002 | 72524
61003 | lichtficken? 61010 | 61014 | BIN SCHARF AUF DICH! 68000 | Warm-duscher! 71510
61004 | I NEED MORE DOPE! 61012 | 67500 | 61001 | Töte rauchen PPP 70000
PIT-BULL 61020 | 72003 | THE GATE 69021 | 61024 | 70110

Bestell - Hotline: 01908 662681
Katalog per Faxabruf : 01805 552997 (12ct/min)
Bestell - Hotline : 0900 515168 (28,16Ats/min)
Bestell - Hotline : 0901 599998 (4,23Sfr/min)

Klingeltöne

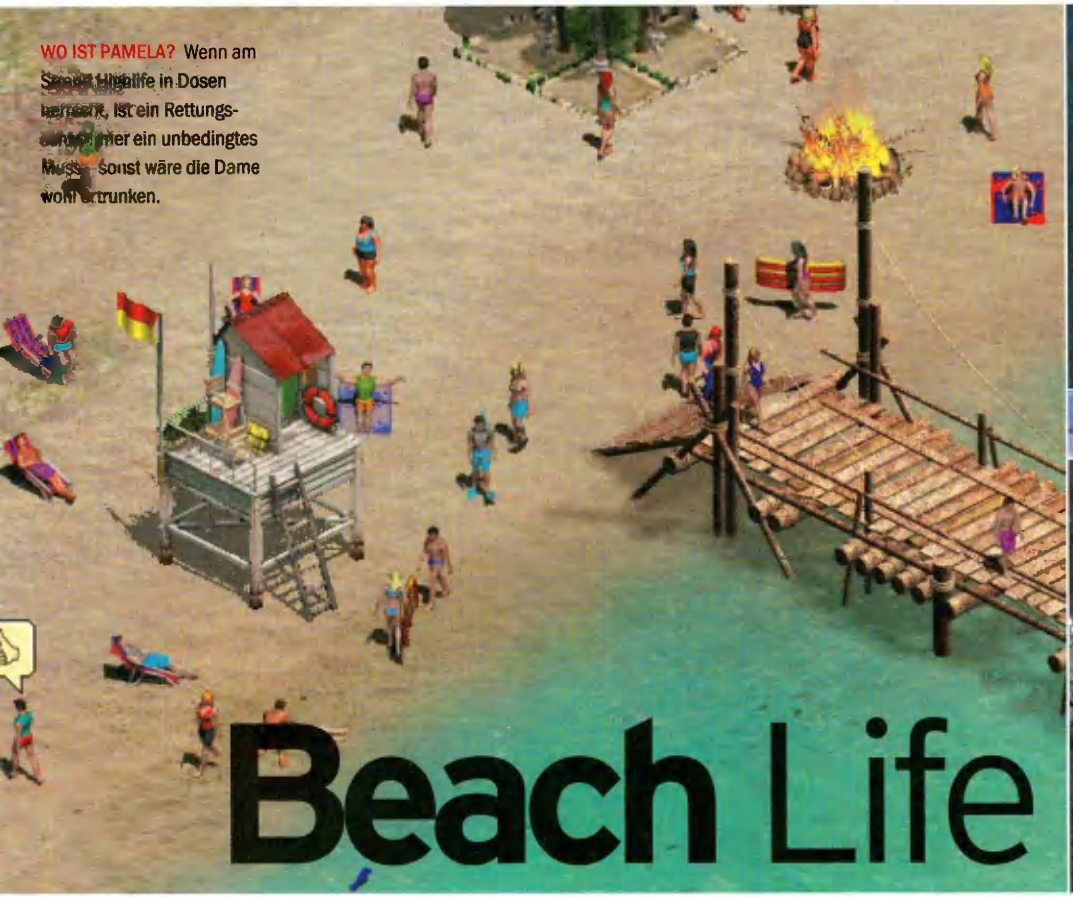
Charts :
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15005 Brothers keeping/Adriano
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/LilKim,Mya,Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/Angel
15560 Eve feat.Gwen/Let meblow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it's got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing

15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomic Kitten/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Houselucker
15513 Kool Save/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Preziosa/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15568 Westlife/When you're looking like that
15035 Europe/The final Coundown
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopez/Play
15066 M.Williamelair/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Madcon/Talking/Win the race
15071 MB Jackson/Outcast
15078 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P/Oli you know it's true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Vanna /Ich liebe Deutschland
15089 Westlife/Uptownqirl
15516 M.O.P/Ante up
15567 Alizee/Moi.....Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Craig David/Walking away
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15125 Blank and Jones/DJs

15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15518 Phil Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15520 Roger Sanchez/Another change
15514 Lil' Kim f.Phil C./In the Air tonite

Sonstiges :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Logo: Alle neuen zusätz 3110,8110 und 9500. Logo: Siemens C64,S45,ME45. Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210,7110 und 9er Serie. Bildmitteilung: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6250,6310,6510,8210,8310,8850,8890 Bildmitteilung: Ericsson T20,T29,T39,T65, T68,T68i,R520,T300Kingelton: Nokia 3210,3310,3330,5210,5510,6210,6250,6310,6510,7110,8210,8850, 8890,3300Kingelton: Nokia 3210,3330,5210,8310,3300Kingelton:Siemens930,935,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959 Klingelton Motorola A208,T280,T280i,V66,V66i,V100 Klingeltöne für Handys mit Tonedi tor". Eingabe der Noten gemäß Bedienungsanleitung Ihres Handys



WO IST PAMELA? Wenn am Strand Hochbetrieb herrscht, ist ein Rettungsschwimmer ein unbedingtes Muss. Sonst wäre die Dame wohl ertrunken.

Beach Life

NACHTLEBEN Ihre jungen Besucher wollen sich auch zu später Stunde richtig austoben – in der Stranddisco können sie das; Geld bringt's auch noch.

AKTIV Ein gut beleuchteter Pool animiert auch nachts die Gäste zum Schwimmen und Planschen. Eine kleine Bar könnte hier ein Vermögen verdienen.

Sonne, Strand und Sangria – wenn Urlauber die Sau rauslassen, sehen Sie das bei RTL II oder in Beach Life.

Was für deutsche Jugendliche die Sommerferien sind, ist für den amerikanischen Schüler Spring Break – so heißen dort die College-Ferien und die als prüde verschriene US-Jugend lässt mächtig die Sau raus. Saufen, Flirten, wilde Pool-Partys, Wet-T-Shirt-Contests ... nix ist niveaulos genug, um den partywütigen Kiddies aus Kansas oder Kalifornien zu entgehen. Da im beschaulichen Deutschland aber kaum einer so recht weiß, was Spring Break eigentlich bedeutet, läuft die passende WiSim hierzulande unter dem Titel **Beach Life**. Stilgemäß stampfen Sie ein Insel-Resort aus dem Boden und rüsten sich mit Strandbars, Diskotheken, Supermärkten, Surfer-Läden und Restaurants für den Sturm von trinkfreudigen Urlaubern. Den Anfang machen kleine Tutorial-Inseln, später warten dann haarige Missionsziele auf Ihre BWL-Künste – so sollen Sie zum Beispiel aus einem von Taifunen heimgesuchten Flecken eine Top-Hotel-Insel machen oder ein langweiliges Eiland in eine Party-Hochburg verwandeln. Neue Urlauber werden per Boot oder Bus angekarrt, Zeit zu Überlegungen bleibt selten und so sind Sie die meiste Zeit damit beschäftigt, das Resort zu verbessern. Grafisch ist **Beach Life** wegen des Ziels, auch auf älteren PCs zu laufen, hübsch, aber wenig spektakulär. Prima gelungen sind die witzigen Animationen. Männer in der Brunft, die sich um hübsche Mädchen prügeln, sind da keine Seltenheit. JOCHEN GEBAUER

MEINUNG JOCHEN GEBAUER

Prima gedacht, „nur" gut gemacht – **Beach Life** bietet auf Dauer zu wenig Abwechslung.

Bei **Beach Life** bekomme ich Lust auf Urlaub – anfangs, weil das unverbrauchte Szenario faszinierend und witzig gemacht ist, später, weil ich von den ewig gleichen Aufbau-Ritualen immer mehr gelangweilt werde. Hier 'ne Strandbar, dort ein Tretboot-Verleih ... ist der erste „Hey Leute, guckt mal, was die beiden Besoffenen da drüben machen"-Effekt verflogen, tanzt auf den Stränden die Monotonie. Die Schnitzer in der Steuerung – Wege werden zum Beispiel direkt bei Mausklick gesetzt, bewegt man den Nager einen Millimeter zu weit, darf man den ganzen Kram wieder abreißen – helfen da auch wenig. Das geniale Setting, die frivolen Animationen und die niedrigen Hardware-Anforderungen retten **Beach Life** dann aber doch vor dem Mittelmaß. Wenn Sie einen älteren PC haben und ein witziges, nicht zu komplexes Spiel für zwischendurch suchen, sind Sie hier genau richtig.

TESTURTEIL BEACH LIFE

ENTWICKLER Deep Red
ANBIETER Eidos
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN 6. Sept. 2002
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Einfach
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Internet: –
Netzwerk: –
1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 450 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-End | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Unverbrauchtes Szenario
+ Witzige Animationen
+ Läuft auch auf älteren PCs
– Zu wenig Abwechslung
– Kleine Bedienungs- Probleme

GRAFIK	68%
SOUND	72%
STEUERUNG	75%
ATMOSPHÄRE	80%
SPIELDESIGN	67%
MEHRSPIELER	– %

74

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ROLLERCOASTER TYCOON** oder **TROPICO** mochten.

PC CD

RollerCoaster® TYCOON 2

Wiedereröffnung Oktober 2002!

Bald noch höher, größer und besser!

Chris Sawyer

ATARI®

www.shr.cc

© 2002 Infogrames Europe SA. All rights reserved. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. © 2002 Chris Sawyer. All Rights Reserved. SIX FLAGS and bit related indicia are trademarks of Six Flags Theme Parks Inc. (R), TM and (C) 2002.

Combat Mission 2

KÖNIGSTIGER Die Optik wirkt nur wenig frischer als im altbackenen ersten Teil. Wie damals werden wohl erst Fans die größten Schwächen ausbügeln.

STALINGRAD So stellt Combat Mission das berühmte Schlachtfeld nach. Die Linien zeigen Bewegungspfade und Ziele.

Der **Geheimtipp unter den Runden-Strategiespielen** marschiert im zweiten Anlauf an die Ostfront.

Wie schon der Vorgänger verknüpft **Combat Mission 2** die Spannung von Echtzeit-Strategiespielen mit der taktischen Tiefe der Runden-Kollegen. Als Schlachtenlenker der Alliierten oder Achsenmächte im Zweiten Weltkrieg gebieten Sie über Infanterietrupps, Geschütze, Panzer und andere Fahrzeuge. In der Befehlsphase geben Sie in aller Ruhe Ihre Order, legen Bewegungspfade fest oder wählen Ziele aus. Danach ist der Gegner, wahlweise menschlich (via Netzwerk, Internet, Hotseat oder E-Mail) oder der Computer, an der Reihe. Haben beide Parteien ihre Befehle gegeben, führen die Einheiten diese in einer automatisch ablaufenden Echtzeit-Filmsequenz aus. Der Clou: Weil die Generäle quasi gleichzeitig agieren und die Soldaten zugleich vorrücken, sind die Gefechte nie vorhersehbar, sondern laufen jedes Mal anders ab. Addiert man dazu die unerreichte Realitätsnähe, die nicht nur zwischen „getroffen" und „daneben" unterscheidet, sondern Faktoren wie Aufprallwinkel, Munition, Panzerung, Panzerungsqualität, Schussfallen und so weiter mit einbezieht, ist das Ergebnis Spannung pur. Die 60 enthaltenen Szenarien (nebst Generator und Editor) und zehn Operationen (verknüpfte Schlachten) stellen die komplette Bandbreite der Landgefechte an der Ostfront von 1941 bis 1945 mit sowjetischen, deutschen, finnischen, rumänischen, ungarischen, italienischen und polnischen Truppen nach. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Combat Mission 2 begeistert Veteranen, lässt Einsteiger aber leider kalt.

Auch zwei Jahre nach Erscheinen vergeht für mich kein Monat, ohne dass ich mich wenigstens in eine Schlacht von **Combat Mission** stürze. Das wird auch für den Nachfolger gelten, der mit dem genialen Szenariogenerator und der aktiven Fangemeinde wieder für schier unendlichen Spielspaß-Nachschub sorgt. Als Veteran des ersten Teils bin ich den Entwicklern auch für die vielen kleinen, aber feinen Verbesserungen wie Schussradien, Sturmangriffe und Unterdrückungsfeuer dankbar. Diese Innovationen lassen allerdings zugegebenermaßen die meisten PC-Strategen kalt. Die wundern sich über das kryptische Interface, die fehlenden Hilfefunktionen, vermissen Kampagnen, Truppenbeschreibungen, eine zeitgemäße 3D-Grafik. So wird sich die Faszination von **Combat Mission 2** wieder nur Hardcore-Strategen erschließen.

TESTURTEIL
COMBAT MISSION 2

ENTWICKLER Big Time Software
ANBIETER CDV
PREIS Ca. € 40.-
TERMIN 20. September
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: 2, Netzwerk: 2, 2 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 300 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Unerreichte Spieltiefe
+ Szenariogenerator
− Vergrault Einsteiger
− Keine Kampagnen
− Veraltete Technik

73

GRAFIK	56%
SOUND	72%
STEUERUNG	69%
ATMOSPHÄRE	11%
SPIELDESIGN	65%
MEHRSPIELER	79%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COMBAT MISSION oder 1914 - THE GREAT WAR mochten.

Vom Aufstieg des römischen Reichs bis zur Eroberung des Weltraums:

EMPIRE EARTH™

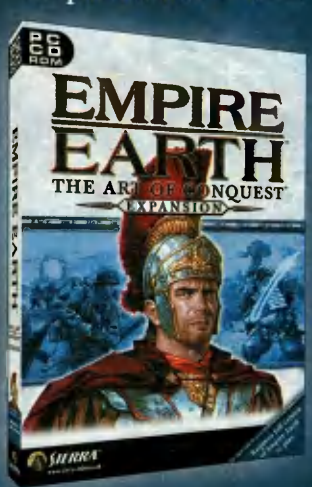
THE ART OF CONQUEST™

EXPANSION

„Der Hit sind die extrem gut designten Kampagnen mit ihren durchweg spannenden Geschichten." GameStar 01/2002 über Empire Earth

Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen – die offizielle Erweiterung zum Strategie-Hit von Sierra. Drei spannende Kampagnen, 18 gefährliche Missionen, neue Einheiten und Gebäude, verbesserte Grafik und Effekte, und eine völlig neue Epoche – mit Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen werden Sie zum Herrscher des Universums.

Erhältlich ab September 2002



Achtung! Empire Earth ab sofort zum absoluten Superpreis erhältlich

SIERRA
www.sierra.de

mad·doc SOFTWARE

www.sierra-empireearth.de

© 2002 Sierra Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten! Sierra, das Sierra-Logo, Empire Earth und Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen sind Marken von Sierra Entertainment, Inc. Mad Doc ist eine Marke von Mad Doc Software, LLC. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Project Stars

MÄCHTIG Tief brummend hängt das Mutterschiff im All. Sie bauen damit Ihre ersten Abfangjäger und Ressourcensammler.

Wenn Ihnen das Bild bekannt vorkommt, keine Bange: **Sie sind nicht verrückt.**

Das Echtzeit-Strategiespiel **Project Stars** hieß vorher **Starmageddon**, wurde von PC Games in Ausgabe 05/02 getestet und mit 60 Prozent bewertet. Erschienen ist es jedoch nie – bis jetzt. Der Grund der Verzögerung: Die Entwickler wollten das Spiel wegen der harschen Kritik in der Fachpresse überarbeiten. Geholfen hat es wenig. Noch immer dominiert Verwirrung statt Spaß die Weltraumgefechte. Noch immer kämpfen Sie weniger gegen Feinde als mit der Perspektive. Wo ist vorne, wo hinten? Für **Project Stars** brauchen Sie den Orientierungssinn eines Pfadfinders. Wenn Sie die Bedienung nach dem Erlernen der 60 Hotkeys endlich intus haben, entpuppt sich der Titel als gewöhnliches Echtzeit-Strategiespiel: Ressourcen abbauen, Abfangjäger produzieren, Massenschlachten einleiten – das ist auch im Weltraum nichts Neues. Eine Kritik haben sich die Programmierer aber wirklich zu Herzen genommen: das Fehlen der Speicherfunktion. Die gibt es jetzt nämlich. Nur was nützt sie, wenn das Spiel nur mittelmäßig ist? Unser Tipp wäre gewesen: Steuerung überarbeiten und mehr Pep in die Missionen bringen. Zeit war ja genug. THOMAS WEISS

TESTURTEIL PROJECT STARS

ENTWICKLER	Lemon Interactive
ANBIETER	Acclaim
PREIS	Ca. € 40,-
TERMIN	Erhältlich
USK	Ohne
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD	Nicht einstellbar: gemein schwer
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 / Internet: 8 / Netzwerk: 8 / 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Hübsche Explosionen
- + Trashige Story
- − Merkwürdige Steuerung
- − Schlechte Perspektive
- − Echtzeit-Strategie-Einheitsbrei

61

GRAFIK	68%
SOUND	56%
STEUERUNG	46%
ATMOSPHÄRE	56%
SPIELDESIGN	62%
MEHRSPIELER	60%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie HOMEWORLD oder FAR GATE mochten.

ADD-ON

Cossacks: Back to War

SEGEL SETZEN Gekämpft wird zu Lande und zu Wasser – Flugzeuge gab's im späten Mittelalter schließlich noch nicht.

BEWÄHRT Cossacks bleibt seinem alten Prinzip treu und zelebriert erneut taktische Massenschlachten.

Cossacks legt Wert auf Quantität: **Im Add-on gibt's 100 neue Missionen.**

Back to War ist das zweite Add-on zum Echtzeit-Strategiespiel **Cossacks**. Zum Spielen brauchen Sie nicht einmal das Hauptprogramm. Toll! Leider steht dem ein Preis von 35 Euro gegenüber. Nicht so toll. Zum Inhalt: Wie immer zelebriert **Cossacks** taktische Massenschlachten, in denen x-tausend Figuren auf zweidimensionalem Terrain herumwuseln. Neu sind acht Einheiten und zwei Nationen: die Schweiz und Ungarn. Nichts verändert hat sich beim Spielablauf: Ihre Bauern ernten Weizen, hacken Holz und schürfen Gold. Vom Erlös bilden Sie Einheiten aus, so viel Sie können. Die Türkei und Algerien dürfen sich von den Ressourcen nun mit Kamelen eindecken und selbige zur schnelleren Fortbewegung nutzen. Ein bisschen lieblos ist die Präsentation der 100 Missionen geraten – die stehen reizlos in einer Liste zum Anklicken. **Cossacks**-Fans wird das aber genauso wenig stören wie die abgehackten Animationen und die unspektakuläre, aber übersichtliche 2D-Optik. Somit ist das Add-on unterm Strich empfehlenswert, wenn Sie bereit sind, den überhöhten Preis zu zahlen. THOMAS WEISS

TESTURTEIL COSSACKS: BACK TO WAR

ENTWICKLER	GSC Gameworld
ANBIETER	CDV
PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	30. September
USK	Ohne
SPRACHE	Deutsch
ZIELGRUPPE	Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD	Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER	Einzel-PC: 1 / Internet: 8 / Netzwerk: 8 / 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 333 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Vieeele Einheiten
- + Umfangreiches Paket
- + Übersichtliche Optik
- − Grafik nicht mehr zeitgemäß
- − Zu teuer

72

GRAFIK	51%
SOUND	57%
STEUERUNG	81%
ATMOSPHÄRE	71%
SPIELDESIGN	73%
MEHRSPIELER	80%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie COSSACKS oder KOHAN mochten.

Starten Sie jetzt mit 1&1 ins DSL-Highspeed-Internet!

In vielen Ortsnetzen können Sie heute bereits T-DSL nutzen. Prüfen Sie gleich die Verfügbarkeit im Internet.

1&1 ist der zweitgrößte Anbieter von DSL-Internet-Zugängen in Deutschland. Hunderttausende Kunden nutzen bereits 1&1 Internet.DSL und sind von der Schnelligkeit begeistert. Und von den vielen 1&1 Mehrwerten und den günstigen Tarifen – vom Zeittarif für 9,90 €/Monat* bis zur grenzenlosen Flatrate! Voraussetzung für die Nutzung von 1&1 Internet.DSL ist ein T-DSL Anschluss der Deutschen Telekom AG, durch den weitere Kosten entstehen. 1&1 meldet Sie auf Wunsch gerne dazu an und übernimmt alle Anmelde-Formalitäten.

***1&1 Plus-Punkt:** Bei unseren Tarifen 1&1 Internet.DSL 20 und 1&1 Internet.DSL 100 können Sie jetzt noch günstiger einsteigen und bis zu 170,– €* sparen: Wenn Sie einen 12-Monatsvertrag abschließen, erhalten Sie ein DSL-Modem für supergünstige 29,90 €* statt für 199,90 € bzw. 149,90 €!*

*9,90 €/Monat inklusive 20 Freistunden im Monat, jede weitere Minute nur 0,5 Ct (0,98 Pf/Min.), keine bzw. 12 Monate Mindestlaufzeit, 1 Monat Kündigungsfrist. Modempreis 29,90 € nur bei 12 Monaten Mindestlaufzeit.

Weitere Infos und Direktanmeldung unter 01 80/5 60 54 05 (0,12 €/Min.) oder im Internet:

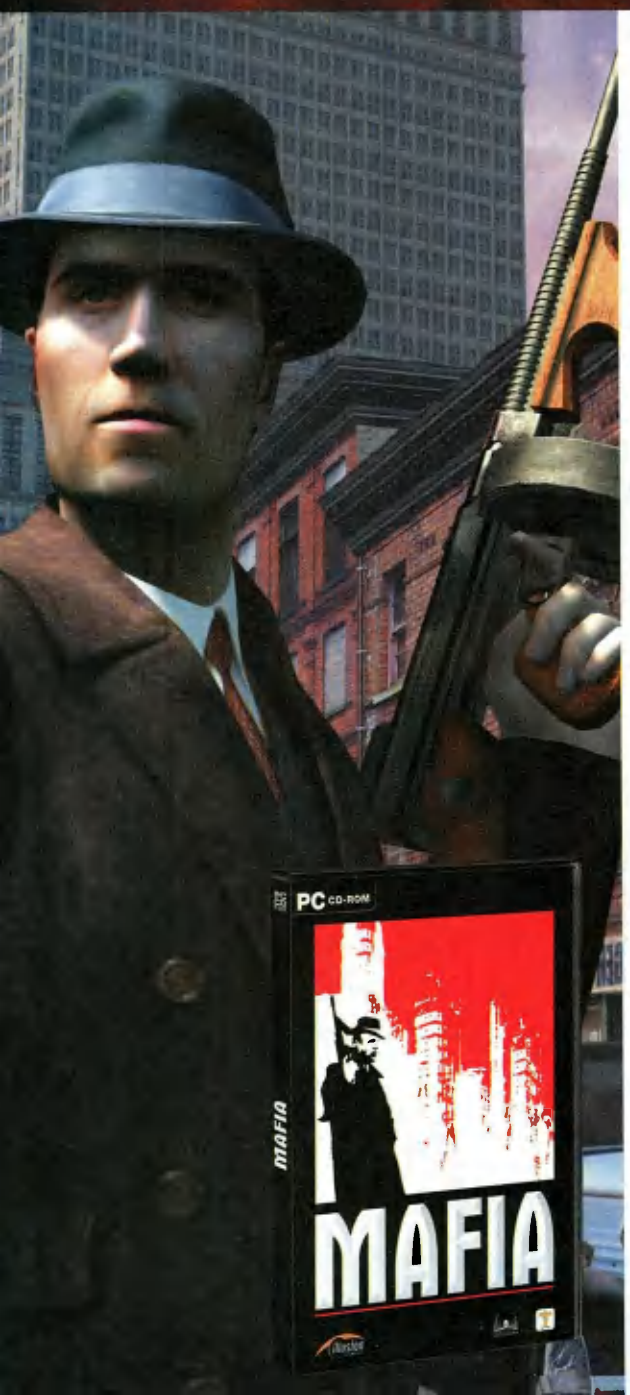
1&1

www.1und1.com/dsl

DAS GROSSE

MAFIA-GEWINNSPIEL

1. PREIS:
EINE REISE NACH CHICAGO



Take2 und 13TH Street - The Action & Suspense Channel auf Premiere und Primacom - lädt sie zu dem Schauplatz der größten Bandenkriege ein. Eine Reise nach Chicago für 2 Personen, inklusive Flug, Hotel für eine Woche, Taschengeld und einer Mafia-Dinnershow in Tommygun's Garage. Erleben Sie den Schauplatz der größten Mafia-Bandenkriege, wandeln Sie auf den Spuren von Al Capone und genießen Sie die aufregende Atmosphäre in einer der größten Metropolen der USA.

2. bis 10. Preis:
Je ein Jahresabo der Zeitschrift PC Action

Damit Sie immer auf dem Laufenden sind, ein Jahr lang alle Infos aus der Welt der PC-Spiele. Jeden Monat mit DVD oder mit CD-ROM im handlichen Pocket-Format.

11. Bis 20. Preis:
Je ein Take 2-Spiel nach Wahl.

Ob Hidden & Dangerous 2, Vietcong oder Stronghold Crusader - die Highlights von Take 2 gehören mit zum besten, was man auf einem PC zocken kann.

Sie haben freie Auswahl!

21. bis 30. Preis:
Je ein Mafia-Oldtimer-Modell

Diesen Wagen hätte auch Don Salieri gern...

So nehmen Sie teil:
Beantworten Sie einfach diese Frage:

Wie heist der Familien-Clan im PC-Spiel Mafia?
a) Corleone b) Salieri c) Salami

Senden Sie die richtige Antwort bis spätestens **31.10.2002 per E-Mail an mafia@take2.de** oder auf einer ausreichend frankierten Postkarte an:

Take 2 Interactive
Mafia-Gewinnspiel
Agnesstraße 14
D-80798 München

Vergessen Sie nicht, uns außer der richtigen Antwort auch Ihren Namen und Ihre komplette Anschrift mitzuteilen.

Teilnahmebedingungen: Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von 13th Street, Computec Media und Take 2 Interactive, sowie deren Angehörige dürfen leider nicht mitmachen. Alle Teilnehmer sind damit einverstanden, dass Ihre Daten unter Einhaltung aller Datenschutzbestimmungen für Marketingzwecke gespeichert und verwendet werden. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

THOMAS WEISS [TW@PCGAMES.DE] CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE]

ACTION

Ego-Shooter | Action-Adventures | Jump & Runs

Spider-Man: The Movie

Immer wieder diese Film-Umsetzungen – **Spider-Man** hatte das Potenzial zu einem wirklich guten Actionspiel, macht aber die Pluspunkte in Sachen Grafik und Kämpfe mit der kurzen Spieldauer und der misslungenen Steuerung wieder zunichte. Viele Leser stört außerdem, dass die Handlung des Blockbusters (bislang über fünf Millionen Zuschauer allein in Deutschland) nur sporadisch aufgegriffen wurde. Gut kamen hingegen die Wolkenkratzer-Sequenzen an – da fühlte sich so manch einer wie mitten im Kinofilm. Den direkten Vergleich kann das Spiel zwar nicht gewinnen, ein kurzweiliges Vergnügen für zwischendurch ist es aber allemal.

FÜNF FRAGEN AN DEN HERSTELLER

Activision-Pressesprecher **Bernd Reinartz**

PC GAMES: Warum wurden nicht die Original-Synchronsprecher des Films eingesetzt?

Reinartz: „Da wir mit dem Spiel eine Woche vor Filmstart auf den Markt kamen, stand zum damaligen Zeitpunkt noch nicht fest, wer die Synchronsprecher sein würden. Deshalb musste Activision einen Kompromiss eingehen."

PC GAMES: Viele Spieler beschweren sich über die verkorkste Steuerung, vor allem im Inneren von Gebäuden. Wurde das Spiel nicht ausreichend getestet?

Reinartz: „Alle Spiele von Activision durchlaufen eine Qualitätssicherung. Es wird z. B. bewusst versucht, das Spiel zum Absturz zu bringen; auch die Sprachausgabe wird noch mal überprüft. Die Steuerung von **Spider-Man** ist sehr schwer für den PC umzusetzen, aber trotzdem in den Gebäuden noch brauchbar."

PC GAMES: Wird es auch zum geplanten zweiten Film ein Spiel von Activision geben?

Reinartz: „Vom derzeitigen Standpunkt aus kann ich diese Frage mit ja beantworten, da wir einen langfristigen Vertrag mit Marvel besitzen."

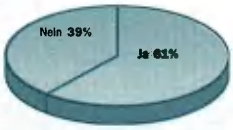
PC GAMES: Wenn das Spiel nicht zum Filmstart hätte fertig sein müssen: Welchen Aspekt hättest du gerne am ehesten verbessert?

Reinartz: „Das Einzige, was ich zu kritisieren habe, ist die PC-Steuerung – und vielleicht hätte der Spielspaß ein wenig länger sein dürfen."

PC GAMES: Warum wurde die Speicherfunktion der Konsolen-Version übernommen?

Reinartz: „Das konnte aus Zeitmangel nicht mehr geändert werden, was wir sehr bedauern."

Würden Sie Spider-Man: The Movie weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Realistische Animationen
2. Gelungene 3D-Szenarien
3. Originelle Gegner
4. Abwechslungsreiche Kämpfe
5. Klasse Wolkenkratzer-Kulisse

1. Katastrophale Steuerung
2. Viel zu kurze Spieldauer
3. Nur wenig Abwechslung
4. Misslungene Kameraführung
5. Kaum Ähnlichkeit mit Film

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CHRISTOPH REIMER (17), SCHÜLER AUS RHEINBREITBACH
„Man könnte sagen, dass das Spiel den Beinamen **The Movie** nicht verdient hat. Story, Sprachausgabe, Charaktere – all das passt nicht zum Film. Dazu kommen dann noch die schlechten Innen-Levels, die durch die fingerbrecherische Steuerung völlig zunichte gemacht wurden. Das einzig Schöne und Kurzweilige ist das Springen von Wolkenkratzer zu Wolkenkratzer!"

MARCO SPITER (25), STUDENT AUS ZWÖNITZ
„Nettes, kurzweiliges, aber viel zu kurzes Spiel. Vor allem die Animationen, die Spielgrafik und die Kommentare sind sehr gut und vermitteln dem Spieler das Gefühl, mitten im ‚Film' zu sein. Das größte Manko ist allerdings die katastrophale Steuerung, die den Spieler mehr als einmal gegen irgendwelche Hindernisse prallen lässt."

RICO SCHROEDER (28), DIPLOM-INGENIEUR AUS HERMSDORF
„Ich fand das Spiel schlecht umgesetzt, im Vergleich zum Comic oder dem Kinofilm. Man hätte aus der Story mehr machen können, auch Steuerung und Grafik hätten besser ausfallen müssen. Bei den Kameraperspektiven, die zu langsam reagieren, kann schon der Spielspaß vergehen. Ich habe es nach zwei Wochen versteigert, weil es mir einfach zu schlecht war."

MANFRED WINTER (26), GROSSHANDELSKAUFMANN AUS LOCHEN
„Ein gutes Spiel! Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Die Vorteile von **Spider-Man: The Movie** sind die gute Filmumsetzung, die starken Endgegner und die coolen Schlag-Kombinationen. Allerdings ist die Spieldauer von **Spider-Man: The Movie** viel zu kurz und bietet kaum Abwechslung. Alles in allem ein ordentlich gelungenes Actionspiel."

CHARTS

Die beliebtesten Actionspiele der PC-Games-Leser:

1	- 49%	**GTA 3**	Action-Adventure | Take 2
2	▲ 16%	**Half-Life: Counter-Strike**	Taktik-Shooter | Vivendi Universal
3	▼ 12%	**Jedi Knight 2: Jedi Outcast**	Ego-Shooter | Activision
4	▼ 10%	**MoH: Allied Assault (dt.)**	Ego-Shooter | Electronic Arts
5	NEU 7%	**OFP: Resistance**	Taktik-Shooter | Codemasters
6	▼ 5%	**Soldier of Fortune 2 (dt.)**	Ego-Shooter | Activision
7	- 4%	**Operation Flashpoint**	Taktik-Shooter | Codemasters
8	▲ 3%	**No One Lives Forever**	Ego-Shooter | Vivendi Universal
9	- 3%	**C&C Renegade**	Ego-Shooter | Electronic Arts
10	▼ 2%	**Deus Ex**	Action-Adventure | Eidos

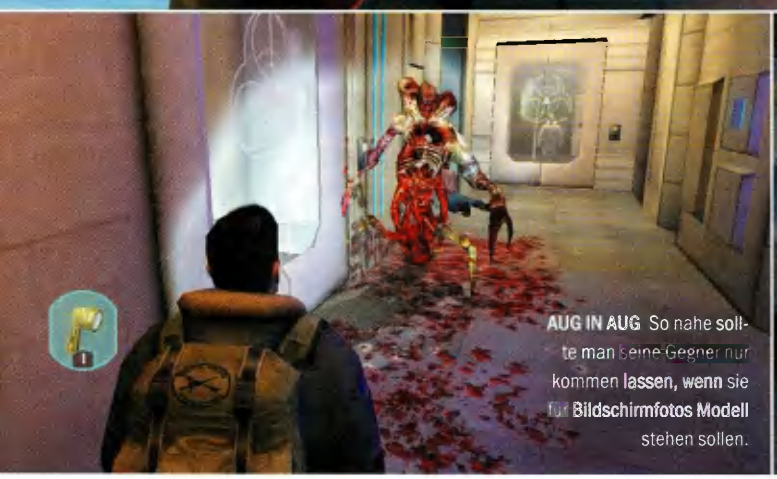
Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Pünktlich zum 20. Geburtstag von John Carpenters Das Ding erscheint die Fortsetzung. **Nicht im Kino, sondern an schummrig beleuchteten Arbeitsplätzen wird Premiere gefeiert.**

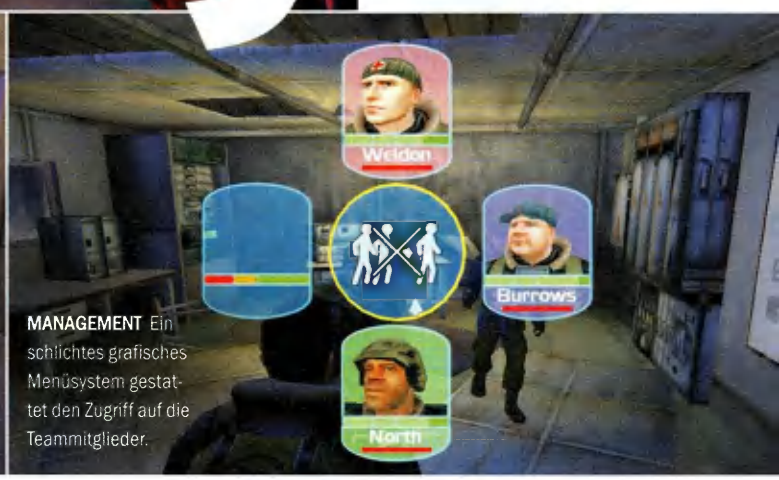
Das Ding

Der antarktische Winter. Ein Schneesturm tobt, die Temperaturen liegen bei minus 50 Grad, die Sicht bei null. Eine Gruppe norwegischer Forscher verlässt dennoch die schützende Polarstation, steigt in einen Hubschrauber – und jagt einen Hund. Nur Sekunden später ist der Helikopter im Schneegestöber verschwunden. Während die Forscher niemals wiederkommen werden, ist der Hund schon nach wenigen Stunden wieder da. Er hat nichts Besseres zu tun, als andere Hunde zu beißen, sich in ein Monster zu verwandeln und auch noch den Rest des Personals anzufallen. Als sich herausstellt, dass hier eine außerirdische, auf Viren basierende Lebensform ihr Unwesen treibt, ist es zu spät: Da niemand weiß, wer schon infiziert ist, bricht der Teamgeist in sich zusammen. Im ewigen Eis ein für alle tödlicher Fehler.

Hier endet John Carpenters Remake des Horror-Klassikers **Das Ding aus einer anderen Welt**. Vivendis Actionspiel **Das Ding** hingegen fängt hier erst an: Ein aus Soldaten, Ärzten und Ingenieuren bestehender Suchtrupp soll herausfinden, warum sich die Forscher nicht mehr melden. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle von Captain Blake, der den Grund sehr schnell herausfindet: Die Forscher sind tot, die technischen Einrichtungen zerstört. In den weitläufigen Anlagen findet er vor allem jede Menge Blut und abgetrennte Körperteile und schon nach wenigen Minuten die ersten Außerirdischen.



AUG IN AUG So nahe sollte man seine Gegner nur kommen lassen, wenn sie für Bildschirmfotos Modell stehen sollen.



MANAGEMENT Ein schlichtes grafisches Menüsystem gestattet den Zugriff auf die Teammitglieder.

Da diese alles andere als kommunikationsfreudig, dafür aber extrem angriffslustig sind, arten die ersten Minuten des Spiels in ein wahres Gemetzel aus. Erst nachdem die akute Gefahr gebannt ist, treffen Blake und sein Team auf Überlebende.

Die außerirdische Lebensform verbreitet sich wie ein Virus. Nach einem intensiven Kontakt übernimmt sie die Psyche des Opfers, der Körper mutiert erst nach einem gewissen Zeitraum in die Form eines ekligen Monsters. Der Spieler weiß daher nie, ob er den einzelnen Mitgliedern seines Teams oder den angetroffenen Menschen trauen kann. Umgekehrt gilt dies genauso: Das Vertrauen der zunächst argwöhnischen und verängstigten Personen muss erst gewonnen werden, damit sie den Spieler unterstützen.

Das Ding ist ein Action-Adventure mit sehr hohem Action- und recht geringem Rätselanteil. Alleine oder in einer maximal fünfköpfigen Gruppe rennt man durch Eiswüsten, durch zerstörte Labors, riesige Lagerhäuser und labyrinthartig angelegte Militärstationen. Der Bewegungsfreiheit sind dabei enge Grenzen gesetzt, da immer nur wenige Türen geöffnet sind. Um zu neuen Gebieten vordringen zu können, müssen Schalter umgelegt oder Sicherungskästen repariert werden. Da Captain Blake aber nur wenig Ahnung von Technik hat, benötigt er dazu meist einen Ingenieur in seinem Team. Mit wenigen Mausklicks weist man ihn – so er denn ein ausreichend großes Vertrauen hat – zu den Reparaturarbeiten an, anschließend geht es in den nun zugänglichen Gebieten weiter. Je fünf Quadratmeter rennt dort durchschnittlich ein außerirdisches Monster herum und versucht, das Team anzugreifen. Doch glücklicherweise ließen die Opfer dieser Gestalten zahlreiche Waffen (Pistolen, Schrotflinten, Feuerwerfer, Scharfschützengewehre, Granaten, MGs) und unglaubliche Mengen an Munition zurück, so dass man nach Herzenslust ballern kann. Da man meist aus allen Richtungen angegriffen wird, besteht in solchen Situationen die größte Schwierigkeit darin, seine Teammitglieder nicht aus Versehen zu erschießen. Zwar geben diese ihr Bestes, aus der Schusslinie zu gehen, doch wenn sie selbst im Kampf mit den gruselig aussehenden Biestern sind, haben sie für so etwas keine Zeit.

Einen Streifschuss lassen die Mitstreiter meist klaglos durchgehen, bei mehreren Treffern werden sie aber ernsthaft sauer. Wenn sie den Spieler ohnehin schon in Verdacht haben, unter der Kontrolle der außerirdischen Viren zu stehen, beenden sie entweder seine Mitarbeit oder schießen ihren vermeintlichen Gegner kurzerhand über den Haufen. Ersteres ist zwar

Der Spieler und seine Mitstreiter wissen nie, ob sie einander vertrauen können.

Aliens vs. Dinger

Das Ding lebt von seiner düsteren Atmosphäre, die bereits ohne sichtbare Gegner den Angstschweiß rinnen lässt. Dass die Dunkelheit auch kosmetische Zwecke erfüllt, zeigt ein Vergleich.

ALIENS VS. PREDATOR 2 Die Monster erschrecken mit organischen, die Wände mit konkaven Formen.

DAS DING Lediglich die Spielfiguren überzeugen, ansonsten sieht alles doch sehr eckig aus.

Aliens vs. Predator 2 setzt auf eine ähnliche Thematik wie **Das Ding**: Lichtscheue Außerirdische in allen Größen, die aus dem Dunkeln direkt in das Gesicht des Spielers springen. In beiden Spielen erzeugt bereits das Wissen um diese Gefahr lustvolle Angst, und wenn man dann schließlich tatsächlich einem schleimigen Monster gegenübersteht, verfällt man gerne für ein paar Sekunden in Panik. Obwohl **Aliens vs. Predator 2** ein Ego-Shooter ist und **Das Ding** auf eine Verfolgerkamera setzt, sind sich die beiden Spiele spielerisch sehr ähnlich – aus technischer Sicht bestehen aber Unterschiede: Während das fast ein Jahr alte **Aliens** mit runden Wänden, detaillierten Texturen und Transparenzeffekten auch bei Licht betrachtet ein sehr ansehnliches Spiel ist, muss **Das Ding** seine schlichte Grafik im steten Halbdunkel verstecken.

FEUER FREI Die Lichteffekte können sich sehen lassen. Die kargen Wände liegen ohnehin meist im Dunkeln.

SYMPATHISANT Icons über den Kameraden geben an, was sie gerade denken. Dieser hat soeben Vertrauen gefasst.

FLAMBOYANT Große Gegner können mit Schusswaffen nur geschwächt werden. Um sie zu besiegen, muss der Flammenwerfer her.

Trau, schau, wem

In **Das Ding** weiß niemand, wer bereits infiziert ist und damit jederzeit zu einer schrecklichen Gefahr werden kann. Ein Bluttest gibt darüber Aufschluss, was aber nur dann Sinn macht, wenn man damit das Vertrauen eines Mitspielers gewinnen kann.

Ein neues Mitglied
Der Spieler trifft auf Colonel Pierce und bietet ihm an, sich der Truppe anzuschließen. Doch dieser traut dem Spieler und seinen zwei Begleitern nicht über den Weg.

Vertrauenslevel
Ein Icon-System dient normalerweise dazu, Befehle zu geben und Waffen auszutauschen. Bei Pierce ist jedes Icon gesperrt, was sein ungewöhnlich hohes Misstrauen verdeutlicht.

Die Wahrheit ans Licht
Der Spieler lässt zunächst sich und anschließend seine Kameraden von Pierce testen. Da der Test negativ ausfällt, ist Pierce bereit, sich dem Spieler anzuschließen.

Vom Kämpfer zum Killer
Bei den bisherigen Begleitern fördert der Test allerdings eine Infektion zutage. Die kurz darauf einsetzende Mutation macht aus den Soldaten schleimige Monster.

ärgerlich, aber nur in Ausnahmefällen ein Grund zum Laden des letzten Spielstands. Schließlich hat man eigene Waffen sowie Medi-Packs, die Soldaten und Mediziner sind daher verzichtbar. Nur Ingenieure kann der Spieler nicht selbst ersetzen, weshalb man diese stets bei Laune halten sollte. Aber auch wenn der letzte Ingenieur zum Opfer der Monster geworden ist, muss man nicht unbedingt verzweifeln. Schließlich trifft man im Verlauf des Spiels auf rund 50 Personen, die man in sein Team aufnehmen kann.

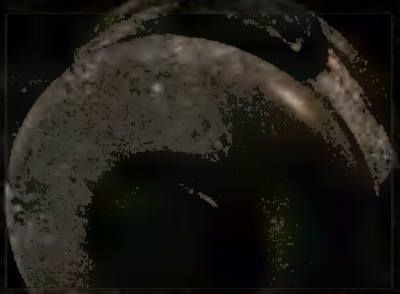
Im Vergleich mit ähnlichen Action-Adventures verfügt **Das Ding** über eine stark erweiterte „Psycho-Engine". Nicht nur die Gesundheit beeinflusst das Handeln der computergesteuerten Figuren, auch Angst und Vertrauen spielen eine große Rolle. All diese Faktoren hängen miteinander zusammen: Je verängstigter eine Spielfigur ist, desto mehr Vertrauen fasst sie zu dem Spieler, wenn er sie mit einem Medi-Pack heilt. Auch die Übergabe von Waffen und Munition gehört zu den vertrauensbildenden Maßnahmen. Aber selbst ein gesunder, bestens ausgerüsteter Kämpfer ist nutzlos, wenn er sich wegen der in Blutseen liegenden Kadaver erbricht oder in Panik gerät. Um derlei Ungemach zu verhindern, kann der Spieler Adrenalinspritzen verabreichen, die in Medizinschränken zu finden sind. Dort liegt auch der ultimative Zuverlässigkeitsbeweis herum: der Bluttest. Auf sich selbst angewandt, beweist er den Mitstreitern, dass man kerngesund und daher vertrauenswürdig ist. Der Test an einem der Teammitglieder hingegen zeigt, wer sich bald in ein fieses Monster verwandeln wird.

Leider macht das allmächtige Skript-System viele dieser an sich brillanten Ideen zunichte. Beweist man beispielsweise mit einem Test, dass ein Kamerad nicht infiziert ist, so kann er – weil das Drehbuch es so vorsieht – selbst dann wenige Sekunden später mutieren, wenn er definitiv keinen Kontakt zu Außerirdischen hatte. Auch das Vertrauenssystem wurde letztendlich verschenkt: Da man als Spieler zwangsläufig überleben will, bekämpft man all seine Gegner. Und weil dies im Team nun einmal besser geht, rüstet man seine Jungs mit Waffen aus und heilt ihre Wunden. So hat man schon nach wenigen Sekunden das Vertrauen der NPCs gewonnen und gerät nie in Gefahr, es wieder zu verlieren. Zu-

Auch wenn sich der letzte Ingenieur in ein Monster verwandelt hat, muss man nicht verzweifeln.

EKELHAFT Nicht nur dem Spieler wird bei solchen Bildern schlecht, auch einige Kameraden müssen sich hier erbrechen.

DIE MASKE DES KRIEGES



IRONSTORM

1964. DER 1. WELTKRIEG WÜTET NOCH IMMER ...

Marketing-Kampagne:

- TV-Spots bei NBC Giga
- Umfangreiche Anzeigenkampagne
- Bundesweite Radiokooperationen inkl. Gewinnspielen
- P.O.S.-Material und Merchandising-Artikel
- Online-Marketingpaket
- Breit angelegte PR-Kampagne

»Der beklemmende Ego-Shooter überzeugt mit realistischer Physik und taktischem Anspruch.«
PC Games (07/02)

»Die Idee des alternativen Geschichtsverlaufes gefällt mir. Und grafisch packt Iron Storm die Sache auch richtig an – düster und beklemmend.«
GameStar (05

wanadoo

4x Studio

Vertrieb Deutschland:
flashpoint
www.flashpoint.de
Tel.: +49 (0) 40/710 06-153

Vertrieb Österreich:
play art
www.playart.com
+43 (0) 5522/459 06 14

GC
GAMES CONVENTION
Halle 3, Stand F03

www.stormgame.com

TESTCENTER

Inhalt & Features

- Elf Levels
- Bis zu fünf Mann im Team
- Vier Teambefehle
- Vertrauen-/Angstsystem
- Basiert auf der gleichnamigen Carpenter-Verfilmung
- Rund 15 Waffentypen
- Linearer Handlungsverlauf

Zahlen & Fakten

Genre:	Action
Vergleichbare Spiele:	Alone in the Dark, Aliens vs. Predator 2
Entwickler:	Computer Artworks
Vom gleichen Entwickler:	Evolva
Publisher:	Vivendi Universal Interactive
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Str.1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	06103-99400
Offizielle Website:	www.dasding-spiel.de
Website des Publishers:	www.universalinteractive.de
Website des Entwicklers:	www.artworks.co.uk
Beste Fansite:	www.outpost31.com
Telefon-Hotline (Kosten):	06103-9940940
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	20. September 2002
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 45,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	20 Stunden

Im Wettbewerb

	Alone in the Dark 4	Aliens vs. Predator 2	Das Ding
GRAFIK	**70**	**72**	**78**
Detailreichtum Spielwelt	72	76	73
Detailreichtum Objekte	68	76	80
Vielfalt der Spielwelt	63	61	78
Animation der Objekte	70	86	81
Effekte	78	82	89
SOUND	**70**	**91**	**83**
Musik	85	91	0
Soundeffekte	66	92	92
Stimmen/Kommentar	73	91	90
STEUERUNG	**60**	**72**	**77**
Bedienungskomfort/Navigation	71	80	78
Präzision der Steuerung	43	75	84
Übersichtlichkeit/Perspektive	40	60	70
ATMOSPHÄRE	**81**	**86**	**85**
Spannung/Überraschungen	92	93	91
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	77	74	78
Story/Dialoge/Kommentare	58	87	72
Inszenierung	89	91	90
SPIELDESIGN	**74**	**72**	**83**
Komplexität/Spieltiefe	83	70	84
Einsteigerfreundlichkeit	86	85	91
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	88	70	79
Verhalten der Computerfiguren	54	85	83
Innovation	60	59	91
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**84**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	88	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	76	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	60	-
TEST-AUSGABE:	PCG 8/01	PCG 12/01	PCG 10/02
WERTUNG:	**77**	**85**	**83**

Pro & Contra

- ⊕ Sehr schöne Feuereffekte
- ⊕ Lebendige Animationen
- ⊖ Karge, flächige Gebäude

- ⊕ Atmosphärische Soundeffekte
- ⊕ Professionelle Stimmen
- ⊖ Keine Musik

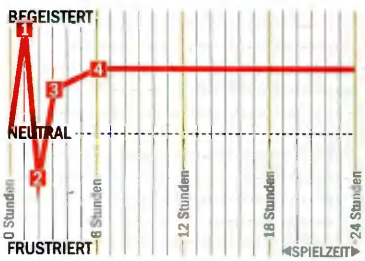
- ⊕ Sinnvolle Zielautomatik
- ⊕ Nur je vier Befehlstasten für Spielfigur und Team
- ⊖ Ego-Perspektive nur zum Zielen einsetzbar

- ⊕ Durch Grafik- und Soundeffekte sehr spannend
- ⊕ Ausführliche Videosequenzen
- ⊖ Geskriptete Ereignisse

- ⊕ Umfangreiche Levels
- ⊕ Logische Rätsel
- ⊕ Sinnvoll integriertes Tutorial
- ⊕ Relativ intelligentes Gegnerverhalten
- ⊖ Sinnlose Umsetzung des Vertrauen-/Angstsystems
- ⊖ Speichern nur selten möglich

WAS IST WAS? Schlechter als die Vergleichsspiele | Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve



1 Huh, ist das gruselig! Die düstere Stimmung und plötzlich auftauchende Gegner machen Gänsehaut.

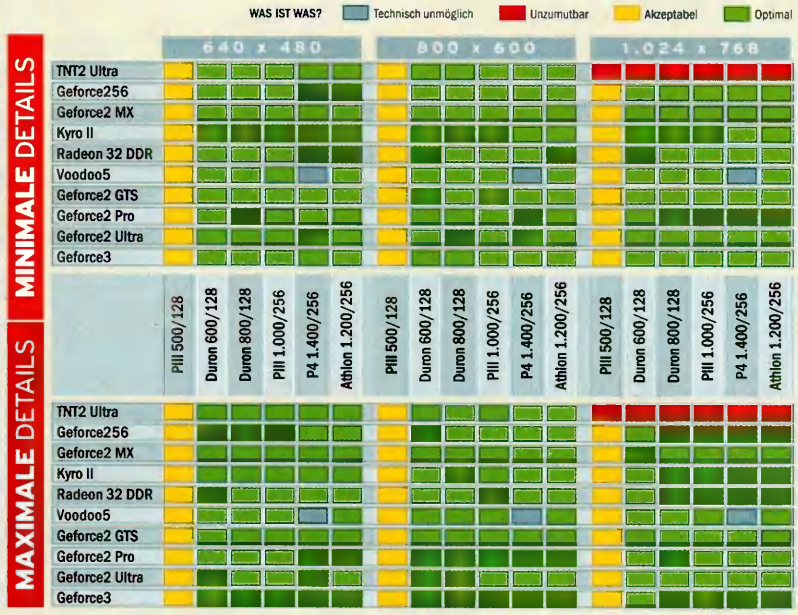
2 Das ist ja alles geskriptet! Wenn man nicht genau nach Drehbuch vorgeht, passiert nichts.

3 Bald bewegt man sich ganz automatisch in den vorgegeben Bahnen und genießt die Spannung.

4 Die lange Story mit ihren Wendungen ist noch unterhaltsam, wenn sich spielerisch alles wiederholt.

Leistungs-Check

Das Ding stellt nicht sehr hohe Anforderungen an Ihren Computer. Dennoch ist es unabdingbar, die aktuellen Treiber für Ihre einzelnen PC-Komponenten zu installieren. Sollte dieses Spiel auf Ihrem PC dennoch ruckeln, bleibt nur, die Auflösung zu verringern und die Einstellungen Ihrer Grafikkarte so zu vermindern, dass weniger berechnet werden muss. **Das Ding** läuft problemlos auf jedem 600-MHz-Rechner, ein echter Performance-Zuwachs ist nur mit einem RAM-Ausbau auf 256 MB RAM spürbar.



MEINUNG
THOMAS WEISS

Vermutlich haben die Aliens das Raumschiff irgendwo gebraucht gekauft, mit dem sie vor Jahren auf der Erde gelandet sind.

Horror hin, Spannung her. Zu einem zeitgemäßen Splatter-Spektakel gehört mehr, als nur der großzügige Einsatz roter Farbe. Da müssen fiese Schleicher und kluge Pläne her. Wenn mir die Aliens schon an die Wäsche wollen, dann sollen sie sich gefälligst absprechen und mich in einen tückischen Hinterhalt locken. Vom skriptgesteuerten „Ich falle jetzt mal ganz spontan von der Decke" fällt mir bestenfalls die Maus aus der Hand, eine ernsthafte Bedrohung für meine Spielfigur ist das jedenfalls nicht. Vermutlich hat diese Rasse das Raumschiff irgendwo gebraucht gekauft, mit dem sie vor Jahren auf der Erde gelandet sind – die Dinger, die mir vor den Flammenwerfer gelaufen sind, hätten jedenfalls nicht einmal das geistige Potenzial, ein Dreirad zu steuern.

MEINUNG
HARALD WAGNER

Trotz der technischen Mittelmäßigkeit ist Das Ding eine fast perfekte und gut spielbare Horrorgeschichte.

Trotz aller technischen Mittelmäßigkeit kann man **Das Ding** nicht vorwerfen, ein schlechtes Spiel zu sein. Man mag sich über die viel zu seltenen Speicherorte aufregen, über die zu lineare Handlung und über die allzu durchsichtigen Skripte. Dennoch und gelegentlich auch gerade deshalb ist **Das Ding** eine fast perfekte und gut spielbare Horrorgeschichte. Wenn in einem nur durch eine Taschenlampe erhellten Korridor ein kurzer Schrei ertönt und Sekundenbruchteile später ein blutüberströmtes Monster in das Gesicht des Spielers springt, durchfließt ein wohliges Gruseln die Nervenbahnen – auch wenn man fest mit solchen Geschehnissen rechnet. Das einfache Teammanagement und das kluge Verhalten der Kollegen, aber auch deren unregelmäßiges Ableben sorgt ebenfalls immer wieder für Kurzweil.

dem ist es völlig egal, ob einer der Kameraden infiziert ist. Denn solange die Krankheit nicht ausgebrochen ist, ist er ein willkommener Mitstreiter. Wenn seine Verwandlung schließlich beginnt, kann man ihn immer noch erschießen.

Auch an anderen Stellen macht sich das Skript unangenehm bemerkbar. So muss man über bestimmte Stellen laufen, um einen programminternen Schalter umzulegen und in der Handlung weiterkommen zu können. Und wenn das Skript nur ein kleines Team vorsieht, steigen einige der mühsam am Leben erhaltenen Kameraden nicht mit in den Aufzug.

Technisch kommt **Das Ding** nicht über ein solides Mittelmaß hinaus. Die Grafik-Engine stellt die Umgebung selbst bei hektischen Bewegungen sehr flüssig dar, der Preis dafür sind aber eckige und schlicht texturierte Räume. Auch akustisch wird verblüffend wenig geboten. Zwar fehlen mit dunklen Schritten und schrillen Schreien keine der beliebten Horrorfilm-Effekte, auf eine Hintergrundmusik wurde hingegen verzichtet. Gleichzeitig verfügen die Spielfiguren nur über ein eingeschränktes Bewegungsrepertoire und die Adventure-Elemente beschränken sich auf Such- und Schalterrätsel. Erfreulicherweise schadet diese Schlichtheit der Horroratmosphäre kaum. Undurchsichtige Schneestürme, flackernde Lampen in düsteren Gängen und plötzlich auftauchende Gegner halten den Adrenalinspiegel auf ungeahnten Höhen. Die Tatsache, dass man nur an wenigen Stellen den Spielstand abspeichern kann, mag aus ergonomischer Sicht ärgerlich sein, sie trägt jedoch einen wesentlichen Teil zur Spannung bei. Wirklich genial ist hingegen das Benutzer-Interface gelungen: Mit maximal drei Mausklicks kann man den Teammitgliedern Anweisungen und Waffen geben und selbst für die Bedienung der eigenen Spielfigur benötigt man neben einer Maus lediglich vier Tasten. Ebenfalls erfreulich: Nur wenige Sekunden Video mussten für die deutsche Fassung verändert werden. Da man ja ohnehin nur auf aggressive Monster schießt, konnte der Rest des Spiels unverändert bleiben. HARALD WAGNER

Selbst ein gesunder, bestens ausgerüsteter Kämpfer ist nutzlos, wenn er sich wegen der in Blutseen liegenden Kadaver erbricht oder in Panik gerät.

TESTURTEIL
DAS DING

ENTWICKLER
Computer Artw.

ANBIETER
Vivendi Universal

PREIS
Ca. €45,-

TERMIN
20.09.2002

USK
Ab 16 Jahren

SPRACHE
Englisch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: 3 Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1
Netzwerk: -
Internet: -
1 Sp./Packung

TESTCENTER
Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz:
300 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher:
64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low Class | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Einfaches Teammanagement
+ Hohe Spieldauer
+ Gelungene Atmosphäre
- Linearer Handlungsverlauf
- Mittelmäßige Technik

GRAFIK	78%
SOUND	83%
STEUERUNG	77%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	-

83

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ALONE IN THE DARK 4 oder ALIENS VS. PREDATOR 2 mochten.

OkaySoft *service*
» Vorbestellservice
» US & UK uncut Importe
» bis 15:30 Sofortversand
» cut / uncut - Info
OkaySoft *online*
» Topaktuell
» Termine
» Lagerstatus
» Hintergrund-Storys
» ohne Cookies
OkaySoft *shop-mailer*
» Eingangs-Bestätigung
» Versand-Bestätigung
» Terminverschiebungen

OKAYSOFT
SPIELE-VERSAND

13 JAHRE INDEPENDENT SERVICE & LOGISTIK
Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

1914 - The Great War	DV	35,90	Delta Force Task F. D.	DA	27,90	Flight Sim. 2002 Prof.	DV	69,50	James Bond Nightfire	DV	i.V.	Morrowind	EV	39,90	Project IGI 2	EV	i.V.	The Thing	US	56,50
Age of Wonders 2	DV	42,90	Der Anschlag	DV	30,90	Giants	DV	10,90	Madden NFL 2003	US	55,90	Morrowind	DV	42,90	Quake 4	EV	i.V.	Trainz	DV	31,50
Aliens vs. Predator 2	EV	19,90	Der Industriegigant 2	DV	39,50	Gold Games 6	DV	30,90	Mafia	DV	43,41	Moto GP	DV	33,50	Rainbow Six Raven S.		i.V.	Trainz	US	59,90
Primal Hunt	EV	19,90	Deus Ex	DA	19,89	Gore	DA	26,50	Mafia	EV	39,90	Nascar Racing 2002	DA	26,50	RtCW Enemy Territory	DV	i.V.	Unreal 2	EV	i.V.
Primal Hunt	US	29,90	Diablo 2 Battlechest	DV	42,39	Gothic	DV	15,90	Mafia	US	66,90	Need for Speed 6	DV	43,90	Serious Sam: Sec. Enc.	DA	12,50	Unreal 2	US	i.V.
Anno 1503	DV	44,90	Die Sims	DV	38,30	Gothic 2	DV	i.V.	Special Edition	DV	59,90	Neocron	DV	42,90	Shadowbane	DV	31,50			
Arcanum	DV	12,90	Tierisch gut drauf	DV	22,50	Grand Prix 4	DV	45,90	Master of Orion 3	DV	45,90	Neverwinter Nights	AS	49,90	Limited Edition	DV	37,90			
X Arx Fatalis	DV	39,90	Disciples 2	DV	36,90	X Grand Theft Auto 3	DV	44,90	Mech Collection 1.0	DV	39,50	X Neverwinter Nights	DV	45,90	Soldier of Fortune 2	DV	37,90			
Battlefield 1942	DV	43,90	Divine Divinity	DV	43,90	Haegemonia	DV	36,50	Mechwarrior 4 Clan	DV	16,90	Neverwinter Nights	EV	46,90	X Soldier of Fortune 2	EV	40,90			
Battlefield 1942	EV	i.V.	Doom 3	EV	i.V.	Halflife Gen. Pack v3	DV	26,90	Mechwarrior 4 Clan	US	24,90	NHL 2003	DV	43,90	Star Trek: Elite Force2	DV	i.V.			
Black & White	DV	18,90	DTM Race Driver DVD	DV	42,90	Hidden & Dang. Del.	DV	13,50	Inner Sphere	DV	16,90	NHL 2003	US	i.V.	X Star Wars: Jedi Kn. 2	DV	43,50			
Civilization 3	US	19,99	Duke Nukem Forever	EV	40,85	Hitman 2	DV	42,90	Inner Sphere	US	24,90	No One Lives Forever	DV	20,90	Stronghold Deluxe	DV	30,90			
Comanche 4	DA	22,90	Dungeon Siege	DV	45,90	Hitman 2	EV	42,90	MoH: Allied Assault	DV	29,99	No one lives forever2	EV	i.V.	Stronghold Crusader	DV	i.V.			
CS: Condition Zero	US	45,90	Emergency 2	DV	25,50	Icewind Dale 2	US	39,90	Sturm a. Berlin	DV	i.V.	Operation Flashpoint	DA	26,90	Sum of all Fears	EV	39,90			
Cycling Manager 2	DV	39,90	Empire Earth	DV	17,50	Collectors Edition	DV	52,90	Medieval: Total War	DV	37,90	Resistance	DV	27,90	SWAT 4: Urban Just.	US	54,50			
Dark Age of Camelot	DV	27,90	Zeitalter der E.	DV	26,90	Collectors Edition	US	i.V.	Monkey Island 4	DV	14,90	Resistance	EV	29,90	Syberia	DV	39,50			
Das Ding	DV	38,90	Fifa 2003	DV	43,90	Imperium Galactica 3	DV	46,50	Morrowind	DA	42,90	Port Royale	DV	39,90	Syberia	US	38,90			

Unreal TOURNAMENT 2003

ab 75 Euro Lieferwert versandkostenfrei (Inland). Vorauskasse 3,25. Nachnahme 6,50 zzgl. Zahlkartengeb.. * Vorbestellung erwünscht.
X bei Titeln die mit X gekennzeichnet sind legen wir jeder Lieferung Informationen zur UNCUT Konfiguration bei!

www.OKAYSOFT.de

DEMO

Batman Vengeance

FAIRER KAMPF Batman verprügelt auch die Vertreter des schwachen Geschlechts, um Gotham zu retten.

SUCHSPIEL Wegen der missratenen Architektur ist zum Weiterkommen oftmals Köpfchen gefragt.

DING AUS DEM SUMPF Vor allem den Gegnern sieht man die lieblose Gestaltung des Spiels an.

TECHNIKFREAK Mit seinem Bat-Anker schwingt sich Batman über tiefe Abgründe.

Im gnadenlosen Duell mit der Steuerung: der dunkle Rächer muss seinen härtesten Kampf bestehen!

Wieder einmal stellt der Joker Batman eine Falle. In dem Glauben, Mary zu retten, begibt sich die Fledermaus in Todesgefahr – aber er entkommt in letzter Sekunde und besiegt den Joker. Nach dessen vermeintlichem Tod entbrennt ein Kampf zwischen Poison Ivy, Mister Freeze und Harley Quinn um den Thron des Erzschurken.

In dem streng linearen Actionspiel steuern Sie Batman durch Gebäude und Hochhausschluchten, prügeln sich mit den Schergen der Bösewichte, lösen gelegentlich ein Rätsel, fliegen das Bat-Mobil und setzen beliebte Bat-Gimmicks wie Batarangs oder Fangnetze ein. In seinem Comicleben ist Batman derart zielsicher und agil, dass er mit all den Schurken von Gotham City kaum Probleme hat – kein Wunder, schließlich hat er nicht mit einer störrischen Steuerung zu kämpfen. Die im Spiel eingesetzte Verfolgerkamera schwebt beispielsweise munter in der Gegend herum, was ein genaues Lenken der Spielfigur völlig unmöglich macht. Zwar gibt es auch eine Ego-Perspektive, hier sind aber längst nicht alle Aktionen anwählbar, die für das Bestehen der 19 Levels notwendig sind. Die Grafik orientiert sich streng an der aktuellen Staffel der Zeichentrickserie. Dies mag zwar Comic-Fans begeistern, objektiv betrachtet sind die kahlen Wände und eckigen Landschaften aber doch sehr karg. Nicht einmal akustisch kann **Batman** überzeugen, da die Musikthemen der Serie völlig fehlen und nur ein blutarmer Rhythmus das Spiel untermalt. HARALD WAGNER

MEINUNG
HARALD WAGNER

In keiner Kameraperspektive steht das volle Handlungsarsenal zur Verfügung.

So nett **Batman Vengeance** auch anzusehen sein mag, so wenig überzeugt es spielerisch. Da in keiner der Perspektiven das volle Handlungsarsenal zur Verfügung steht, muss man ständig die Kamerasicht wechseln – was jedes Mal eine komplett andere Steuerung des Superhelden mit sich bringt. Darüber trösten auch die abwechslungsreichen Levels nicht hinweg und für eine halbwegs glaubwürdige **Batman**-Atmosphäre fehlt nicht zuletzt der passende Soundtrack. Selbst Fans der Serie werden sich des Eindrucks nicht erwehren können, dass mehrere Programmierteams an den jeweiligen Spiel- und Kameramodi gearbeitet und die notwendigen Absprachen schlichtweg vergessen haben.

TESTURTEIL
BATMAN VENGEANCE

ENTWICKLER Ubi Soft	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** 05.09.2002
USK Ab 6 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Leicht

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: –
Internet: – | 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich | Akzeptabel | Unzumutbar | Optimal

Prozessor in Megahertz:
450 | 1.000 | 2.000

Arbeitsspeicher:
64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB

Grafik-Chip-Klassen:
Low-Cost | Mainstream | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Cartoon-ähnliche Grafik
- + Abwechslungsreiche Levels
- – Verkorkste Steuerung
- – Störrische Kamera
- – Fehlender Soundtrack

52

GRAFIK	62%
SOUND	39%
STEUERUNG	41%
ATMOSPHÄRE	55%
SPIELDESIGN	78%
MEHRSPIELER	–

Wenn Sie SPIDER-MAN oder ONI mochten.

Taz: Wanted

Taz, der rastlose Wirbelwind der Looney Tunes macht, was er am besten kann: Hektik verbreiten!

Der hyperaktive Tasmanische Teufel ist das Enfant Terrible von Warners Toon-Truppe. Was auch immer in seinem Weg steht, er macht es kaputt – weshalb es kein Wunder ist, dass er gerne einmal gefangen genommen wird. Diesmal ist es der Trapper Yosemite Sam, der Taz erwischt hat und ihn nun in seinem Zoo ausstellt. Natürlich ist es für Taz ein Leichtes, den Käfig zu zerstören. Doch sobald Sam dies bemerkt hat, verteilt er überall auf dem Areal Steckbriefe, die die allgegenwärtigen Parkwächter dazu veranlassen, dem entflohenen Wirbelwind sofort nachzustellen. Also muss Taz das tun, was er immer tut: hektisch herumwirbeln, alles Essbare fressen und alles Zerstörbare zerstören – vor allem die Steckbriefe. Die zwölf Levels sind extrem unübersichtlich aufgebaut und mit allerlei Fallen gespickt, ein Adventure-Gefühl will sich wegen der allgemeinen Hektik dennoch nicht einstellen. Damit der Spieler in die authentische Taz-Stimmung kommt, wird er mit vier Richtungs- und fünf Funktionstasten verwirrt, zudem zeigt die niemals stillstehende Kamera grundsätzlich in die falsche Richtung und verbirgt wichtige Level-elemente.

HARALD WAGNER

TESTURTEIL TAZ: WANTED

ENTWICKLER Blitz Games
ANBIETER Infogrames
PREIS Ca. € 33,-
TERMIN Erhältlich
USK Ohne
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2 Netzwerk: - Internet: - 2 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 500 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Gute Comic Grafik
- + Kurzweilige Mehrspielermodi
- − Nervige Spielfigur
- − Unübersichtliche Kamera
- − Zu komplizierte Bedienung

41

GRAFIK	50%
SOUND	43%
STEUERUNG	23%
ATMOSPHÄRE	52%
SPIELDESIGN	38%
MEHRSPIELER	66%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie SHEEP, DOG 'N' WOLF oder SPIDER-MAN mochten.

Game it! by electronics boutique
www.game-it.com

Spiel des Monats

Mafia 45,85 €

Geheimtipp

Prisoner of War* 43,85 €

PREISKNALLER

Preisknaller ab 0,85 €
Pod: Planet of Death 0,85 €
Tennis Manager 0,85 €
Killer Loop 1,15 €
Stephen King: F13 Ltd. Ed. 1,15 €
FS 747 MS Flightsim 98 Add On 1,55 €
Abomination 1,85 €
Blown Away 1,85 €
Chewy – Escape from FS 1,85 €
Excessive Speed 1,85 €
KKND Classic 1,85 €
Lure of Temptress 1,85 €
Peep ! 1,85 €
RTL Euro League Soccer 1,85 €
Siedler 3 - Gold, d. Amaz. ADDON 1,85 €
Siedler Hiebe für Diebe 1,85 €
Star Trek – Klingon Honor Guard 1,85 €
Tiny Tiger 1,85 €
Tonic Trouble 1,85 €
Total verrückte Rallye, Die 1,85 €

Preisknaller ab 3,15 €
Die By the Sword Add On 2,55 €
Earth Siege 2 CD JC 2,55 €
Ran Pinball Soccer 2,55 €
Total Air War 2,55 €
Wargasm – Soft Price 2,55 €
Schleichfahrt 2,85 €
Syndicate Wars US 2,85 €
Moon Project 2,99 €
Fifa Soccer Manager 3,15 €
Extreme Assault 3,85 €
Mainic Karts 3,85 €
Star Trek – Klingon Honor Guard EV 3,85 €
Wall Street Trader 2001 3,85 €
Watch it! 3,85 €
Max Montezuma – Fluch der ... 4,09 €
Freespace Battlepack 4,85 €
Total Annihilation 4,85 €
Game Gallery Mill. Ed. 7,85 €
Inline Skating 7,85 €

Preisknaller ab 9,85 €
Age of Empire
- Gold incl. Exp.Rom 9,85 €
Airfix Dogfighter EV 9,85 €
Autobahn Raser 3
- Polizei schagt zurück 9,85 €
Dark Project 2 AK JC 9,85 €
Diablo Classic 9,85 €
Game Hits Vol. 1 9,85 €
Fallout 1 & 2 WL 9,85 €
Half Life Guiman Chronol. kompl EV 9,85 €
Heavy Metal FAKK 2 AK JC 9,85 €
Icewind Dale - WL 9,85 €

PC CD-ROM

1914 – The Great War* 36,85 €
Age of Empires 2
- Missionen und Kampagne 12,85 €
Age of Mythology* XX €
Age of Wonders 2 43,85 €
Alcatraz* 34,85 €
Anno 1503* 49,85 €
Anno 1602 - Königsed. Classic 14,85 €
Anno 1602 AK 9,85 €
Anschlag, Der 33,85 €
Anstoss 4* XX €
Aquanox 21,85 €
Arx Fatalis 34,85 €
Baldurs Gate - WL 11,85 €
Baldurs Gate 2 – Das Epos 23,85 €
- Thron des Bhaals 23,85 €
Ballerburg 19,85 €
Battle Realms 26,85 €
Battlefield 1942* 48,85 €
Black & White 19,85 €
- Insel der Kreaturen 14,85 €
Blood Omen 2 43,85 €
Breath of Fire 4* 19,85 €
Breed* XX €
C & C - Alarmstufe Rot 2 dt 46,85 €
- AR 2 Yuris Rache MD 21,85 €
- Alarmstufe Rot 2 Megabox 48,85 €
Cannon Spike* 19,85 €
Civilization 3 46,85 €
- Expansion Set* XX €
Clive Barker's - Undying Clas. edA 13,85 €
Cold Zero – the last stand* 41,85 €
Colin McRae Rally 3.0* XX €
Comanche 4 classic edA 2,85 €
Commandos 2 43,85 €
Conflict Desert Storm* 43,85 €
Cultures 2 39,85 €
Dark Age of Camelot 29,85 €
Delta Force 3 Land Warrior edA 25,56 €
Deus Ex 2* XX €
Deus Ex Prem. Collection 19,85 €
Diablo 2 - Battle Chest 19,85 €
- Classic 16,85 €
- Add-On Lords of Destruction 29,85 €
Die Gilde Add-On* XX €
Dino Crisis 2* 19,85 €
Divine Divinity 45,85 €
Dragon Empires* 43,85 €
Dragon's Lair 3D* 23,85 €
DSF - Fußball Manager* 43,85 €
DTM Race Driver (DVD-ROM)* 43,85 €
Duke Nukem - Forever eV* XX €
- Manhatten Project L.E. 39,85 €
Dungeon Siege 43,85 €
Elder Scrolls 3* XX €
Emergency 2* 25,85 €
Empire - Schlacht um Dune C.* 13,85 €
F1 Racing Championship 2* XX €
Fallout Radioactive 19,85 €
Far West* 41,85 €
Fifa 2003* 44,85 €
Fifa Football 2002 43,85 €
FIFA Fußball WM 2002 44,85 €
Fifa World Tour Tennis* 35,85 €
Formel 1 2002 43,85 €
Freedom Force 39,85 €
Freelancer* XX €
Freespace 1+2 WL 9,85 €
Frontline Attack - War over Europe XX €
Fussball Manager Fun* 26,85 €
Galactic Battlegr. - Klonk Kamp. 19,85 €
Gallman Railroads 21,85 €
Gilde, Die 39,85 €
Global Operations 41,85 €
Gold Games 6* 33,85 €
Gothic 14,85 €
Gothic 2* XX €
Grand Prix 4 43,85 €
Grandia 2 46,85 €
Grom* XX €
GTA 3 Grand Theft Auto 3 43,85 €
Half Life Generation V3 23,85 €
Half Life Team Fortress 2 US XX €
Half Life Team Fortress 2* XX €
Halo* XX €
Harpoon 4 US* XX €
Harpoon 4* 39,85 €
Harry Potter
- **Kammer des Schreckens*** 48,85 €
Heroes of Might & Magic 4 35,85 €
Herr der Ringe
- Multimedia Studio 26,85 €
Hidden & Dangerous 2 US* 79,85 €
Hitman 2 - Silent Asassin* 44,85 €
Hotel Gigant 39,85 €
Icewind Dale
- Die Saga – Herz d. Winters - Box 23,85 €
Icewind Dale 2 39,85 €
Imperium Galactica 3* 46,85 €
Incoming Forces 39,85 €
Industriegigant 2, Der 38,85 €
Jagged Alliance 2.5 Unfin. Busi 16,85 €
Kicker 3* XX €
Knights & Merchants
- Gold Peasants Rebell 13,85 €
Lionheart* 43,85 €
Lucas Arts 10 Adventures dA 17,85 €
Madden NFL 2003* 45,85 €
Mafia 45,85 €
Mafia Spec. Ed. - inkl. Buch 63,85 €
Mafia US 66,85 €
Master of Orion 3 US 79,85 €
Master of Orion 3* 46,85 €
Mech Collection V1.0 39,85 €
Medal of Honor Allied Assault 39,85 €
Medieval: Total War 38,85 €
Michael Schumacher Cart 29,85 €
Might & Magic 9 39,85 €
Monkey Island 4 Flucht von... Clas. 13,85 €
Monster AG - Clas. Action Game* 13,85 €
Morrowind dt.* 46,85 €
Moto GP
- Ultimate Racing Technology 36,85 €
Myst – die Trilogie 46,85 €
Myth 3 - The Wolf Age 40,85 €
Napoleon* 29,85 €
Nalicar Racing 2002 26,85 €
NBA 2001 Classic 13,85 €
Necronomicon - The Dead must die* XX €
Need for Speed Hot Pursuit 2* 44,85 €
Neocron* 49,85 €
Neverwinter Nights 43,85 €
New World Order* 34,85 €
NHL 2003* 44,85 €
No One Lives Forever
- Game of the Year Ed. 19,85 €
Operation Flashpoint
- Between the Lines MD 16,85 €
- Gold Edition 43,85 €
- Planet of War 13,85 €
- Red Hammer 19,85 €
- Resistance AddOn 29,85 €
Panzer Elite Special Ed. 22,85 €
Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse 23,85 €
Patrizier 2 - Gold Edition 26,85 €
Pool of Radiance 2
- Ruins of Myth Drannor 26,85 €
Port Royale 39,85 €
Prisoner of War* 43,85 €
Project IGI 16,85 €
Project IGI 2 - Covert Strike* 43,85 €
Project Nomads* XX €
Rainbow Six 19,85 €
- Rogue Spear Platin.Pack 33,85 €
Red Faction Classic 19,85 €
Resident Evil 3 36,85 €
Resident Evil Survivor* 19,85 €
Rollercoaster Tycoon 2* 46,85 €
Sabotage* XX €
Serious Sam 2
- The Second Encounter 15,85 €
Shadowbane* 34,85 €
Siedler 4, Die 41,85 €
Silent Hunter 2 41,85 €
Sim City 3000 BRD Classic* 13,85 €
Sim City 3000 Classic 13,85 €
Sim City 4* 48,85 €
Sims, Die 39,85 €
- Deluxe Edition* 48,85 €
- Hot Date 21,85 €
- Mission - Das volle Leben 16,85 €
- Party ohne Ende 16,85 €
- That's Life 12,85 €
- Tierisch gut drauf!* 21,85 €
- Urlaub total (Add-On) 23,85 €
Ski Park Manager 36,85 €
Soldier of Fortune 2 39,85 €
Soul Reaver 2 39,85 €
Spiderman the Movie 39,85 €
Star Trek – Armada 2 39,85 €
- Bridge Commander 39,85 €
- Voyager Doppel-Pack 23,85 €
Star Wars
- Battleground Gold Pack* XX €
- Galactic Battlegrounds 19,85 €
- Galaxies* XX €
- Jedi Knight 2 47,85 €
Starcraft + Broodwar Budget 11,85 €
Stronghold 26,85 €
Stronghold Crusader* XX €
Stuart Little 2 10,85 €
Sudden Strike - Gold Edition 29,85 €
Sudden Strike 2 43,85 €
Sudden Strike CD 19,85 €
Summoner Classic 13,85 €
SWAT 4* XX €
Sybena 39,85 €
Tactical Ops 35,85 €
Taz Wanted* 29,85 €
Team Factor 46,85 €
The Partners* 33,85 €
Tom Clancy's Ghost Recon 41,85 €
- Mission Pack 19,85 €
Tony Hawks Pro Skater 3 33,85 €
Total War 2
- Add on Sudden Strike 17,85 €
Train Sim + Pro Train 1 51,85 €
Tropico - Paradise Island (Add-On) 12,85 €
Ultima Online
- Gametime Code 36,85 €
- Lord Blackthorne's Reve 26,85 €
- Renaissance 14,85 €
Unreal Tournament 2003* 48,85 €
Virtua Tennis 36,85 €
War Train 16,85 €
Warcraft 2 - Battlenet* 12,85 €
Warcraft 3 43,85 €
- inkl. T-Shirt - ltd. 46,85 €
Wildlife Park 36,85 €
Wizardry 8 ev 41,85 €
Wizardry 8 US 49,85 €
World Airports (Add on) 34,85 €
World of Warcraft* XX €
World Sports Cars* XX €
World War 2
- Frontline Command* XX €
Worms Armageddon Classic 12,85 €
XCom Enforcer 35,85 €
Zanzarax - Das verborgene Portal 37,85 €
Zidane Football Generation* 26,85 €
Zoo Tycoon 43,85 €

ZUBEHÖR

CH
- Gamestick (gelb) 12,85 €
- Gamestick 14 (rot) 12,85 €
- Joystick Mach 1 17,85 €
- Pro Pedals USB (Pedale) 138,04 €
Firestorm
- Dual Analog Gamepad 2 20,85 €
- Dual Power Gamepad 2 31,85 €
Microsoft Lenkrad
- FFB Wheel USB 123,85 €
Saitek Lenkrad R 80 33,85 €
TH Millennium
- 3D Stick Inceptor 9,85 €
Top Gun Afterburner 2 USB 56,85 €

Unsere Bestelladresse für Deutschland:
• Post: Game it! • Electronics Boutique AG • D-87488 Betzigau
• Telefon: 08 31 - 57 51 57
• Telefax: 08 31 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Deutschen Post

Unsere Bestelladresse für Österreich:
• Post: Game it! • Electronics Boutique AG • A-6691 Jungholz
• Telefon: 0 56 76 - 83 72
• Telefax: 0049 831 - 57 51 555
Der Versand erfolgt mit der Österreichischen Post.

• Internet: www.game-it.com • E-Mail: bestellung@game-it.com
Sie erreichen unser Call Center: Montag - Freitag: 8:00 - 20:00 Uhr, Samstag: 9:00 - 16:00 Uhr

+++ Versandkostenfrei ab 59,00 € Warenwert +++

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 59,00 € Warenwert
- Versandkosten bei Nachnahme: Für BRD und AT 3,30 € (zzgl. 4,15 € NNG der Post)
- Versandkosten bei Vorkasse: 3,10 € - AT 4,45 €
- Teillieferung: ab Warenwert von 59,00 € versandkostenfrei
- Lieferung, solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

NEU!!! Bestellen per SMS! Alle Produkte in dieser Anzeige können Sie auch per SMS bestellen. Senden Sie einfach eine SMS an die Nummer 72866 mit folgendem Inhalt: *"System Leerzeichen vollständige Produktbezeichnung"*. Beispiel für Mafia: "PC Mafia" an 72866 senden.
Folgende Systeme möglich: PC, ...
Ihre Adressdaten werden per Rück-SMS abgefragt.

- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung nicht lieferbar
- XX: Preis bei Drucklegung unbekannt
- rot markierte Artikel: Top-Artikel
- blau markierte Artikel: Top-Neuerscheinungen

Helplines: Rufen Sie uns an: Wir lösen Ihr Problem! 365 Tage im Jahr von 08:00 bis 24:00 Uhr (1,86 €/Min).
PC-Games: 01 90 - 87 32 68 24
Konsolen-Games: 01 90 - 87 32 68 25
Computer: 01 90 - 88 24 19 33
Internet: 01 90 - 88 24 18 84

Versandkostenfrei
Anno 1503* 49,85 €

Rollercoaster Tycoon 2* 46,85 €

Morrowind dt. 46,85 €

The Partners* 33,85 €

Gold Games 6* 33,85 €

Project IGI 2 - Covert Strike* 43,85 €

Emergency 2* 25,85 €

Conflict Desert Storm* 43,85 €

Unreal Tournament 2003* 48,85 €

Alles rund um Film, Musik, Personality & Fun!

Poster

G-753.070 / € 7,69
LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS
Größe 68x98cm

G-746.142 / € 7,69
SIGNS
Größe 68x98cm

G-734.787 / € 7,69
Größe 70x100cm
R-734.787 / € 9,99
Größe 101x152cm
SPIDER-MAN REGULAR

G-743.850 / € 7,69
XXX
Größe 70x100cm

G-295.064 / € 6,69 *Größe 101x68cm*
R-295.064 / € 9,99 *Größe 150x100cm*
PULP FICTION

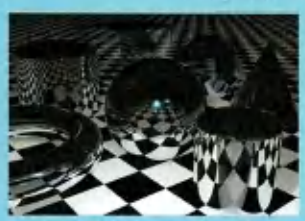
G-703.050 / € 6,69 *Größe 93x62cm*
THE SIMPSONS: ALL CHARACTERS

G-268.636 / € 15,90 *Größe 182x58cm*
MICHAEL JORDAN

G-703.380 / € 6,69 *Größe 61x86cm*
R-703.380 / € 9,99 *Größe 135x96cm*
MUHAMMAD ALI (Ali v. Liston)

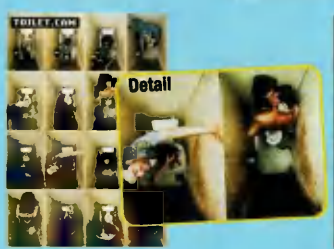
G-754.020 / € 6,69
EMINEM
Größe 64x90cm

G-755.720 / € 7,69
WARCRAFT III
Größe 64x90cm



G-723.060 / € 6,69
SPIEGELOBJEKTE *Größe 100x70cm*

G-528.910 / € 6,69
JEANS GIRL
Größe 61x87cm



G-742.030 / € 6,69
TOILET.CAM II
Größe 61x91cm

G-720.040 / € 6,69
LIGHTNING & TREE
Größe 61x91cm

Blechschilder

B-695.710 / € 15,90
BITTE IM SITZEN PINKELN
Größe 30x20cm. Geprägt und gewölbt!

B-430.780 / € 19,90
ROUTE 66 ROADSIGN
Größe: 35x35cm
amerik. Original / US-Import

B-724.920 / € 8,29
BIER UNSER *Größe 17x22cm*

B-516.170 / € 15,90
AREA 51 *Größe: 30x40cm*

Viel mehr zu allen Themen in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

DER HERR DER RINGE

Z-736.280 / € 19,90
DER EINE RING
Ringgröße 55, mit Halskette, innen und außen graviert!

Rückseite

Z-727.720
€ 19,90
TRINKBECHER 2er SET
Keramik, Größe 14,5cm, 0,4 Liter. Hochwertig bedruckt & einbrennlackiert, den altertümlichen Trinkbechern nachempfunden!

SCREAM

Z-530.480 / € 15,90
SCREAM STIMMENVERZERRER
3 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)

Einfach das Mikro unter der Maske oder am Kragen befestigen. Den Lautsprecher z.B. am Gürtel tragen, und los gehts!
- *extralange Mikrofonschnur*
- *Alien-Stimme*
- *Eigene Stimmverzerrung*
- *Monster-Stimme*

Batterien gleich mitbestellen!!!
Z-998.000 / € 0,49
BATTERIE AA ALKALINE GP 15 G

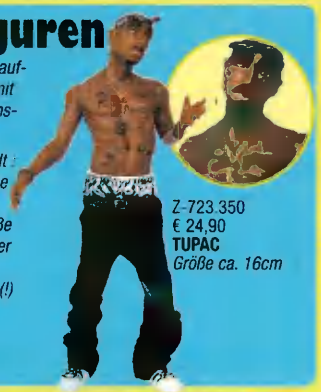
Kostüme bei **www.closeup.de**

Actionfiguren

Kommt in sehr aufwendiger Box mit Infos und Lebenslauf!

Victoria Silvstedt „Playmate of the Year 1997" als über 40cm große Puppe mit echter Kleidung und Wimpern. Sehr (!) detailliert (...)

Z-734.750 / € 59,90
VICTORIA SILVSTEDT



Z-723.350
€ 24,90
TUPAC
Größe ca. 16cm

Kalender 2003

L-750.750 / € 11,95
DRAGONBALL Z
Größe 30x42cm

L-749.890 / € 11,95
STARGATE
Größe 30x30cm

L-750.220 / € 9,99
LINKIN PARK
Größe 30x42cm

Spiegel *Größe 22x32cm*

V-591.035 / € 9,99
JACK DANIELS

V-590.980 / € 9,99
JIM BEAM

V-591.015 / € 9,99
GUINNESS

Fahnen

Größe ca. 105x73cm

E-746.060 / € 7,99
CHE GUEVARA

E-746.000 / € 7,99
BOB MARLEY-FREEDOM

E-746.030 / € 7,99
US-FLAG

Poster • Shirts • Merchandise

CloseUp

rund um die Uhr bestellen!

Bestellhotline 0,24€/Anruf

01804-450 450

www.closeup.de

Bei Bestellung/Kataloganforderung bitte Stichwort „X26" angeben!

Versandkosten: Bundesrepublik € 3,70
Österreich/Schweiz € 5,50

Bei Nachnahmesendungen berechnen wir zusätzlich zu den Versandkosten € 3,70

GLEICH GRATIS-KATALOG BESTELLEN!

T-755.080 (XL) / € 14,90
T-755.081 (L) / € 14,90
T-755.084 (M) / € 14,90
GERMAN SOCCER (old school)

T-371.010 (XL) / € 14,90
T-371.011 (L) / € 14,90
T-371.014 (M) / € 14,90
T-371.013 (S) / € 14,90
AHOI BRAUSE

Backprint

T-510.890 (XL) / € 13,90
T-510.891 (L) / € 13,90
PAFF DADDY

Mehr SHIRTS in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

Backprint

T-711.190 (XL) / € 12,90
T-711.191 (L) / € 12,90
DRAGON / YING YANG

Backprint

T-725.970 (XL) / € 13,90
T-725.971 (L) / € 13,90
LIQUID

Backprint

T-725.910 (XL) / € 29,90
T-725.911 (L) / € 29,90
CHINA DRAGON
KAPUZENSWEATSHIRT

Backprint

T-753.290 (XL) / € 35,90
T-753.291 (L) / € 35,90
C-STRIKE,
BENDER MERCHANDISE
KAPUZENSWEATSHIRT

Mehr zu Bender Merchandise in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

Cooles für's Auto!

Z-747.910 / € 9,99
WACKEL-PRISCA
fürs Auto, ca. 15cm, aus Kunststoff, mit Selbstklebepad. Die 'Oberweite' bewegt sich bei Erschütterungen!

T-735.130 (XL) / € 12,90
T-735.131 (L) / € 12,90
ICH BIN MIT DER GESAMTSITUATION UNZUFRIEDEN

Z-739.930 / € 4,99
ICH BIN MIT DER GESAMTSITUATION ...

10.000 Artikel und viele Schnäppchen in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

Z-586.830 / € 4,99
HELD DER ARBEIT

T-370.502 (XXL) / € 12,90
T-370.500 (XL) / € 12,90
T-370.501 (L) / € 12,90
ICH CHEF, DU NIX

T-508.720 / € 15,90
ICH CHEF DU NIX
CAP, GESTICKT

Z-499.900 / € 4,99
ICH CHEF DU NIX
KERAMIK TASSE

Z-754.470 / € 9,50
DISCO BALL WACKLER
silber, ca. 9cm hoch, LED's blinken bei Bewegung! Basis mit Klebepad zur Befestigung im Auto, etc.!

T-512.140 (XL) / € 12,90
T-512.141 (L) / € 12,90
JEDEN TAG ERHÖHT SICH DIE ZAHL DERER...

MIT JEDEM TAG MEINES LEBENS ERHÖHT SICH ZWANGSLÄUFIG DIE ZAHL DERER, DIE MICH AM **ARSCH** LECKEN KÖNNEN!

Die Trunkenheit von gestern löscht nicht den Durst von heute

Backprint

auf deutsch: Gestern war ich voll und heute sauf' ich wieder

T-712.910 (XL) / € 13,90
T-712.911 (L) / € 13,90
DIE TRUNKENHEIT VON GESTERN LÖSCHT NICHT DEN DURST

T-733.950
€ 15,90
NY-YANKEES
BASEBALL CAP, GESTICKT

Z-715.920 / € 9,29
SONNENBRILLE 'GOLD GLITTER'

Z-715.680 / € 15,90
SUPER AFRO PERÜCKE
plus Spezial-Afro-Kamm zum Aufplustern!

DOPE

Mehr „Dope Stuff" in unserem Online-Shop!
www.closeup.de

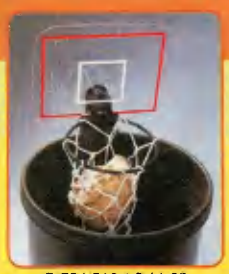
A-734.500 / € 3,99
HAPPY SMOKER „ROLL IT" KEYRING
Größe 6cm

A-734.510 / € 3,99
HAPPY SMOKER „SMOKE IT"
Größe 7cm

Material: Kunstharz

Z-734.470 / € 11,90
„LEGALISE NOW"
ASCHENBECHER
Höhe 12,5cm

Z-734.490 / € 11,90
„WEEDIN' ME GARDEN"
ASCHENBECHER
Größe 12x12cm



Z-754.510 / € 11,99
BASKETTBALLSPIEL FÜR DEN PAPIERKORB
mit Sound, tosende Jubelgeräusche bei jedem 'Korb' 2 AA Batterien erforderlich (nicht enthalten)
Batterien gleich mitbestellen!!!
Z-998.000 / € 0,49

Z-744.480
€ 2,99
LOVE DICE
leuchten im Dunkeln, einfach würfeln und den Anweisungen folgen! Z.B. Lick Boobs! Flaschendrehen für Fortgeschrittene!

LIEBER ALLES GUTE VON INFOGRAMES

Liebe PC Games, wenn sich jemand noch nach 10 **Jahren** so vielseitig **zeigt** wie **ihr** ... Wenn jemand nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich so viel zu bieten hat ... Wenn jemand so viel von Spaß versteht ... Dann kann man es ihm ja nicht übel nehmen, wenn er bei der Bewertung unserer Spiele manchmal zu streng ist.

Darum alles, alles Gute zum 10-jährigen Geburtstag von uns.

INFOGRAMES

ATARI

10 Years PC Games - Happy Birthday© 2002 from **Infogrames** Entertainment - All Right!

PETRA MAUERÖDER [PM@PCGAMES.DE] JOCHEN GEBAUER [JG@PCGAMES.DE]

Arx Fatalis

Arx Fatalis hatte es nicht einfach – mehr oder minder zeitgleich erschienen auch Rollenspiel-Schwergewichte wie **Neverwinter Nights** und **Morrowind**. Dass sich **Arx Fatalis** bei vielen Rollenspielern dennoch behaupten konnte, lag an der spannenden Story und der intensiven, beklemmenden Atmosphäre. Lob gab es zudem für die zahlreichen Interaktionsmöglichkeiten und das erfrischend andere Magiesystem. Ärgerlich: die extrem langen Ladezeiten sowie eine Reihe von Bugs, die aber größtenteils mit dem aktuellen Patch (auf Heft-CD/-DVD) behoben werden.

DREI FRAGEN AN DEN HERSTELLER

TAMI OTTO ist Produzentin bei Jowood.

PC Games: Warum können die Gespräche nicht direkt beeinflusst werden?

Otto: „Wenn man es genau betrachtet, kann der Spieler durch sein Handeln die Gespräche beeinflussen. Wirst du zum Beispiel gebeten, einen Gegenstand zu einem NPC zu bringen, kannst du dies tun – oder auch nicht. Andere Spiele würden hier eine ‚Wollen Sie das tun: Ja/Nein?'-Textbox bringen – in **Arx Fatalis** gibst du die Antwort durch deine Aktionen, welche dann auch alle weiteren Gespräche mit den NPCs beeinflussen. Wir wollten jede Art von Pop-up-Menüs vermeiden und haben es eben auf diese Art und Weise gelöst."

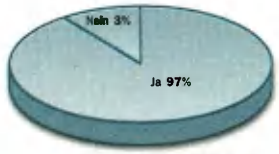
PC Games: Wurde die Idee mit dem Zauberspruchmalen von **Black & White** inspiriert oder gab es die Idee schon vorher?

Otto: „Wir hatten diese Idee schon vor langer Zeit und haben daran gearbeitet. Als wir dann gelesen haben, dass **Black & White** das auch für sein Zaubersystem verwenden wird, waren wir schon sehr irritiert. So mussten wir akzeptieren, dass wir nun nicht mehr die Ersten sind, die dieses ‚Super Spellcasting System' erfunden haben, sondern nur noch diejenigen, die es von **Black & White** kopiert haben. Es gibt eben auf dieser Welt einige Gamedesigner, die die gleiche Idee zur gleichen Zeit haben."

PC Games: Ist eine Fortsetzung in Planung?

Otto: „Da das Produkt bislang nur in Deutschland erschienen ist und hier auch von der Presse sehr positiv aufgenommen wurde, warten wir zunächst den internationalen Release ab, um eine endgültige Entscheidung zu treffen. Die Tendenz ist jedoch sehr positiv."

Würden Sie Arx Fatalis weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Spannende Story	1. Keine Außenlevels
2. Düstere Atmosphäre	2. Lange Ladezeiten
3. Viele Interaktionsmöglichkeiten	3. Ärgerliche Bugs
4. Innovatives Magiesystem	4. Gewöhnungsbedürftige Steuerung
5. Starke Gegner-KI	5. Zu linearer Ablauf

Die Meinung der PC-Games-Leser:

MARKUS LAUTENBACHER (17), SCHÜLER AUS AUGSBURG
„Das Magiesystem ist ausgereift und vom ersten Moment an fesselnd. Zur guten Atmosphäre tragen unter anderem die vielen dunklen Gänge und Höhlen und die Tatsache, dass fast jede Person ein eigenes Leben führt, bei. Auch die Interaktionsmöglichkeiten mit Gegenständen, vom Kuchenbacken bis zum Bauen einer Angelrute, sind spannend zu erforschen."

HENNING HIRSCH (22), ELEKTRONIKER AUS HEPPENHEIM
„**Arx Fatalis** ist ideal für Spieler, die klassische Rollenspiele bevorzugen. Man bekommt ein Rollenspiel mit aktueller Grafik, guter Story und einer Spieltiefe, die ich schon lange nicht mehr in einem Rollenspiel gesehen habe. Ich dachte schon, Rollenspiele würden mir keinen richtigen Spaß mehr machen, aber **Arx Fatalis** hat mich vom Gegenteil überzeugt."

SVEN BIELKE (18) AUS OER-ERKENSCHWICK
„**Arx Fatalis** hat eine wunderbare Story, sehr schöne Neben-Quests und verlangt dem Rollenspiel-Fan eine Menge an Grips ab. Störend sind leider die Startprobleme unter Windows XP und die extrem hohen Hardware-Anforderungen, wenn das Spiel ruckelfrei laufen soll – vor allem, wenn man die doch etwas altbackene 3D-Grafik bedenkt."

PETER TAUCHER (28), PROGRAMMIERER AUS STADTSCHLAINING
„Ich habe mit **Morrowind** und **Neverwinter Nights** neben **Arx Fatalis** zwei hervorragende Genre-Konkurrenten auf der Platte, aber seit **Arx Fatalis** installiert ist, spiele ich nur noch das. Die Story, die düstere Atmosphäre, das Charaktersystem, das Runen-Zaubersystem, die Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt – das alles macht **Arx Fatalis** aus."

CHARTS

Die beliebtesten Abenteuerspiele der PC-Games-Leser:

1	▲ 31%	**Neverwinter Nights**	Rollenspiel ! Infogrames
2	▼ 23%	**Morrowind**	Rollenspiel ! Ubi Soft
3	– 12%	**Dungeon Siege 2**	Action-Rollenspiel ! Microsoft
4	NEU 9%	**Divine Divinity**	Rollenspiel ! CDV
5	▲ 9%	**Gothic**	Rollenspiel ! Shoebox
6	▼ 5%	**Baldur's Gate 2**	Rollenspiel ! Virgin Interactive
7	▲ 5%	**Diablo 2: LoD**	Action-Rollenspiel ! Vivendi
8	– 4%	**Dark Age of Camelot**	Online-Rollenspiel ! Wanadoo
9	NEU 3%	**Syberia**	Adventure ! Virgin Interactive
10	NEU 1%	**Arx Fatalis**	Rollenspiel ! Jowood

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

VIDEO

Largo Winch

ZIRKELTRAINING Rundenweise wählt man Angreifer, Gegner und Kampftechnik aus.

HACKSPORT In einem Netz muss der Zielrechner erreicht werden, ohne vom Virenscanner erwischt zu werden.

GEWALTIG Die Russenmafia muss mit Köpchen dazu gebracht werden, einen Freund von Largo gehen zu lassen.

Sex, Pistolen, schöne Frauen: Das Leben eines milliardenschweren Unternehmers ist ein einziges Abenteuer.

Largo Winch ist ein Glückskind: als Waise aufgewachsen, von einem Milliardär adoptiert, gut aussehend, erfolgreich im geerbten Unternehmen. Doch selbst für Largo läuft nicht alles glatt: In einem seiner Nahrungsmittellabors taucht genmanipulierter Raps auf, auf einer Party tickt eine Bombe und sein wichtigster Wissenschaftler ist verschwunden. Dies weckt den Jagdtrieb des Sunnyboys. Im Stil eines Lord Brett Sinclair reist er um die Welt, befragt seine (meist weiblichen und gut aussehenden) Angestellten, wagt sich in zwielichtige Kneipen, legt sich mit der Russenmafia an und hackt sich in Computersysteme, um die Vorgänge aufzuklären.

Bei dem Spiel handelt es sich um eines der wenigen aktuellen Adventures im klassischen Stil. Man steuert seine Spielfigur durch vorberechnete Landschaften, sammelt Gegenstände ein, untersucht sie oder kombiniert sie mit weiteren Gegenständen und unterhält im Multiple-Choice-Verfahren mit den zahlreichen NPCs. Nebenbei bekämpft man rundenbasiert bösartige Schlägertypen oder spielt Poker.

Alles geschieht in einer dreidimensionalen Darstellung, die dank der fest installierten Kameras, der Landschaften und der Darsteller an eine Vorabendserie erinnert. Zu diesem Eindruck tragen auch die zahlreichen Videosequenzen bei, welche die Schauplätze und Ereignisse miteinander verbinden. HARALD WAGNER

MEINUNG HARALD WAGNERS

Vor allzu große kombinatorische Herausforderungen wird man nicht gestellt.

Endlich wieder einmal ein Adventure, das trotz aller multimedialer Spielereien den Spaß nicht vergisst. Die Geschichte ist abwechslungsreich und spannend, die Bedienung mit nur drei Befehlen ausgesprochen einfach und Rätsel sind in ausreichender Zahl vorhanden. Im Vergleich mit einem **Monkey Island** begegnet man weitaus weniger Charme, Bewegungsfreiheit und geringeren kombinatorischen Herausforderungen, dafür wird man aber mit sehenswerten Filmsequenzen entschädigt. Die sind aber auch das Hauptproblem: Die ständigen Video-Einblendungen bremsen den Spielfluss. Das mag zwar zeitgemäß sein und die meisten meiner Kollegen begeistern, ich persönlich finde diese Unterbrechungen aber ein wenig penetrant - was mich jedoch nicht davon abgehalten hat, **Largo Winch** innerhalb von rund 20 Stunden komplett durchzuspielen.

TESTURTEIL LARGO WINCH

ENTWICKLER Ubi Soft	**ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 45,-	**TERMIN** 05.09.2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger	
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel	
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Internet: -	Netzwerk: - 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 300 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
- + Spannende Geschichte
- + Einfache Bedienung
- + Gute Kameraführung
- + Abwechslungsreiche Rätsel
- - Zu hoher Video-Anteil

GRAFIK	76%
SOUND	61%
STEUERUNG	80%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	81%
MEHRSPIELER	-

77

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SYBERIA** oder **ALONE IN THE DARK 4** mochten.

„VATER, WIR HABEN BESUCH...!"

Auf VHS & DVD erhältlich!

WES CRAVEN PRÄSENTIERT DRACULA:

Der Horror-Mythos lebt – die Auferstehung des Bösen im 21. Jahrhundert!

BLAIR WITCH 2:

Du siehst den Wald vor lauter Horror nicht – der Trip ins Unbegreifliche, Teil 2!

SOUL SURVIVORS:

Zwischen Leben und Tod erwachen – dieser Psycho-Horror zwängt sich ins Unterbewusstsein!

REQUIEM FOR A DREAM:

Der ganz persönliche Horror-Trip – ein Psycho-Drama im Rausch der Droge.

Ab 10.10.02 erhältlich!

highlight dvd

www.highlightvideo.de

MEDIEVAL
TOTAL WAR™

ACTIVISION GRATULIERT
ZUM 10-JÄHRIGEN JUBILÄUM!

PC CD ROM

the CREATIVE ASSEMBLY™

TOTAL WAR™
totalwar.com

ACTIVISION®
activision.de

Total War, Medieval: Total War-Software © The Creative Assembly™ Limited. Alle Rechte vorbehalten. Total War, Medieval: Total War und das Total-War-Logo sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen von The Creative Assembly™ Limited in Europa, den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision Publishing, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

CHRISTIAN MÜLLER [CM@PCGAMES.DE] HARALD WAGNER [HW@PCGAMES.DE]

Virtua Tennis

Es gibt nicht allzu viele Spiele, um die man Konsolen-Besitzer beneiden müsste – schließlich erscheinen **Tony Hawk, GTA 3** und andere Toptitel auf allen Plattformen. Zu den Eifersuchtsspielen gehören **Halo, Gran Turismo 3** – und bis vor kurzem das virtuose **Virtua Tennis**. Das vergnügliche Ballgekloppe brilliert mit motivierenden Trainingseinheiten, wirklichkeitsgetreuen Animationen, einer gleichermaßen präzisen wie genial-einfachen Steuerung und einem spaßigen Mehrspielermodus. Wenn nur nicht die Computergegner so überirdisch gut und die Doppelpartner nicht so unterirdisch schlecht wären ...

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

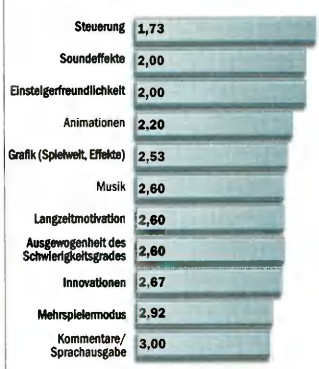
SEVGI KIRIK ist Marketing-Managerin bei Empire Interactive Deutschland.

PC Games: Warum sind die Matches auf jeweils einen Satz beschränkt?
Kirik: „Wir haben **Virtua Tennis** von Sega lizenziert und mussten die Dreamcast-Version 1:1 umsetzen. Da das Original keine 3- und 5-Satz-Matches umfasst, konnten wir das auch in der PC-Variante nicht anbieten. Die 1-Satz-Version ist aber so abwechslungsreich, dass **Virtua Tennis** trotzdem viel Spielspaß garantiert."
PC Games: Ist auch eine Umsetzung von **Virtua Tennis 2** geplant?
Kirik: „Wir verhandeln mit Sega Japan derzeit über mehrere Titel. Noch liegt aber kein Vertragsabschluss vor."
PC Games: Weshalb hat die 1:1-Umsetzung so lange gedauert?
Kirik: „Die Dreamcast-Version wurde 2000 veröffentlicht – zunächst exklusiv für Dreamcast. Nachdem **Virtua Tennis** von Sega für den PC freigegeben wurde, waren auch andere Unternehmen an der Lizenz interessiert. Wir haben sehr gute Beziehungen zu Sega Japan und haben erfreulicherweise den Zuschlag bekommen. Die Entwicklung dauert selbstverständlich ihre Zeit. Wir wollten dem hohen Qualitätsanspruch der Konsolenversion gerecht werden – und das ist uns sehr gut gelungen."
PC Games: Warum kann man ausschließlich mit männlichen Tennisstars antreten?
Kirik: „Auch in diesem Fall gilt, dass wir uns an das Original halten mussten. Sollten wir tatsächlich **Virtua Tennis 2** umsetzen, gibt es ja ein Duell der Geschlechter."

Würden Sie Virtua Tennis weiterempfehlen?

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

1. Genaue, einfache Steuerung
2. Herausfordernde Modi
3. Originelle Trainingseinheiten
4. Spaßiger Mehrspielermodus
5. Realistische Animationen

1. Nur 1-Satz-Matches
2. Unglaubwürdig starke Gegner
3. Schwache Doppel-Partner
4. Mangel an Langzeitmotivation
5. Keine weiblichen Tennis-Cracks

Die Meinung der PC-Games-Leser:

OLIVER GERLACH (24), Student aus Hamburg
„**Virtua Tennis** spielt sich unglaublich flüssig, da die Steuerung sehr intuitiv ist, auch wenn sie manchmal nicht so reagiert wie erwartet. Das größte Ärgernis ist aber der PC-Mitspieler, der zeitweilig zu Höchstform aufläuft und einen zum Zuschauer degradiert und in anderen Momenten seelenruhig zugucken, wie der Ball an ihm vorbeispringt."

FLORAN NENTWICH (23), Student aus Wien
„Zu Beginn macht **Virtua Tennis** extrem viel Spaß. Nachdem man jedoch den Meisterschafts- und den Arcade-Modus komplett durchgespielt hat, geht der Reiz am Spiel vollends verloren. Duelle gegen menschliche Gegner funktionieren dann nur, wenn alle an einem PC oder im Netzwerk spielen, nicht aber übers Internet."

JAN PATER (20), Azubi aus Arnsberg
„**Virtua Tennis** ist einfach nur gut. Die Steuerung ist extrem simpel, die Grafik super gelungen und auch die Gegner-KI reagiert clever und stellt sich auf den Spieler ein. Ein kleiner Schwachpunkt sind allerdings die Trainingsaufgaben und die viel zu starken Gegner, die auch mit Übung recht schwer zu besiegen sind."

VOLKER LEGNER (28), Student aus Mölln
„Als begeisterter Hobby-Tennisspieler finde ich es unverzeihlich, dass die Gegner unhaltbare Schmetterbälle immer noch erreichen und retournieren. Noch unverzeihlicher ist allerdings, dass ich mir Tommy Haas anschauen muss und nicht als Anna Kournikova gegen die Williams-Schwestern antreten darf."

CHARTS

Die beliebtesten Sportspiele der PC-Games-Leser:

1	-	18%	**Grand Prix 4** Formel-1-Simulation | Infogrames
2	-	18%	**Tony Hawk's Pro Skater 3** Fun-Sport | Activision
3	▲	16%	**FIFA 2002** Fußball-Simulation | EA Sports
4	▲	16%	**FIFA WM 2002** Fußball-Simulation | EA Sports
5	▲	12%	**Need for Speed: Porsche** Rennspiel | Electronic Arts
6	▼	8%	**NHL 2002** Eishockey-Simulation | EA Sports
7	▼	6%	**F1 2002** Formel-1-Simulation | EA Sports
8	▼	6%	**MS Flight Simulator 2002** Flugsimulation | Microsoft
9	▲	2%	**Tony Hawk's Pro Skater 2** Fun-Sport | Activision
10	▼	1%	**F1 Racing Championship** Formel-1-Simulation | Ubi Soft

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

KlassiKicker

SCHNARCH Das Mini-Spiel Torwandschießen ist auch auf CD. Loch anklicken, Ball fliegt, Punkt zählt ... macht nicht mal 'ne Minute Spaß.

Fußball ist ein Spiel, bei dem 22 Leute hinter einem Ball herrennen - **und am Ende gewinnt Deutschland.**

Sagte der englische Stürmer Gary Lineker mal. Wenn es nach **KlassiKicker** geht, hatte er unrecht. Da ist Fußball nämlich ein Spiel, bei dem 22 Hampelmänner mit dem Bewegungsradius von Oliver Bierhoff auf ein Feld geklebt wurden und wer am Ende gewinnt, juckt keinen, weil sich sowieso jeder nach einer Minute enerviert nach einer spannenderen Beschäftigung umguckt – mit Andy Möller philosophieren oder so. Aber der Reihe nach: **KlassiKicker** ist die PC-Umsetzung des Tischfußballspiels **Subbuteo** und wie in der Uralt-Vorlage geht es darum, eine Kugel über das Spielfeld zu bugsieren und sie irgendwie in den gegnerischen Kasten zu kriegen. Die Spieler befinden sich dabei auf Gummikugeln in kleinen Mulden – mit der rechten Maustaste können Sie die Kerle drehen und dem „Ball" damit grob die Richtung vorgeben. Ist das Ding erst mal abgefeuert, gucken Sie verdattert zu, wie es entgegen aller physikalischen Gesetze kreuz und quer über den Bildschirm geschleudert wird und hoffentlich wieder bei einem Ihrer Mitspieler – oder im Tor, vorzugsweise in dem des Gegners – landet. Das war's dann auch schon. Halt, nein. Sie dürfen im beiliegenden Mini-Spiel **Torwandschießen** nämlich auch noch auf selbige ballern. Geht ganz einfach: Loch anklicken, Ball durchschießen. Der Sinn? Da wäre vermutlich auch der alte Sepp Herberger überfragt ... JOCHEN GEBAUER

MEINUNG JOCHEN GEBAUER

Jetzt fehlt bloß noch eine PC-Version von Tipp-Kick.

Wussten Sie, dass der irakische Sportminister mal das komplette Nationalteam auspeitschen ließ, weil er der Meinung war, dass sich die Spieler bei der WM-Qualifikation nicht genug angestrengt hatten? Oder dass ein gewisser Horst Wohlers das Kunststück vollbrachte, in einer Saison gleich mit zwei Mannschaften aus der ersten Liga abzusteigen? Oder dass der algerische Sportminister wegen einer schlechten Quali das Fußballspielen im Land verbot? Warum ich das erzähle? Weil es zu **KlassiKicker** wirklich nix zu sagen gibt. Außer vielleicht, dass die 10 Euro in einer Dauerkarte für den FC Wanne-Eickel besser angelegt wären, da ich mir fast sicher bin, dass dort ein schönerer Fußball gespielt wird. **Subbuteo** macht auf dem Wohnzimmertisch eine Menge Spaß - am PC ist es so unsinnig wie die Verpflichtung von Sir Erich als Nationalcoach.

TESTURTEIL KLASSIKICKER

ENTWICKLER Procontis	**ANBIETER** Hemming AG
PREIS Ca. € 10,-	**TERMIN** Erschienen
USK Ohne	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht Einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER

Einzel-PC: 2	Netzwerk: -
Internet: -	2 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz:
500 | 1.000 | 2.000
Arbeitsspeicher:
64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen:
Low Cost | Standard | High-End | Luxus

PRO & CONTRA
+ Ist in einer Minute installiert ...
+ ... und auch genauso schnell wieder unten
- Spartanische Optik
- Merkwürdige Soundkulisse

GRAFIK	10%
SOUND	4%
STEUERUNG	32%
ATMOSPHÄRE	1%
SPIELDESIGN	5%
MEHRSPIELER	3%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DIE EM 2000 oder DAS WEMBLEY-TOR machten.

3

IM NOVEMBER AUF IHREM PC.

Im Vertrieb von

Einkaufsführer

Jeden Monat ein neues Lesevergnügen: **Deutschlands große Marktübersicht für PC-Spiele** bietet alle wichtigen Infos und vergleicht Preise sowie Wertungen.

So finden Sie sich im PC-Games-Einkaufsführer ganz einfach zurecht:

PC-Games-Top-100
Das sind die 100 Spiele, an denen wir uns bei der Beurteilung von Neuerscheinungen orientieren.

Add-ons
Mission-Disks und Zusatz-CDs enthalten im Normalfall mehr Missionen, neue Einheiten, Gebäude und erweiterte Funktionen.

Spielesammlungen
Ob Compilation, Bundle, Gold oder Special Edition: Hier können Sie bares Geld sparen.

Die „schwarze Liste"
Hier tummeln sich nur die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt.

Neuerscheinungen
Sie entdecken ein Spiel und möchten wissen, wie es bewertet wurde? Übersichtlich von A-Z sortiert.

PC-GAMES-TOP-100 – UNSERE REFERENZEN

STRATEGIE
ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Warcraft 3
Warcraft 3 bietet alles, was das Herz begehrt: umfangreiche Missionen, packende Spielgeschichte, gerissene Helden und Strategie-Action, verpackt in atemberaubender Grafik. Zugreifen!
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **92**

Battle Realms
Falls Sie eine Vorliebe für die asiatische Mythologie besitzen, liegen Sie hier richtig. Das Erweiterungspack **Winter des Wolfes** ist in der Mache und soll in wenigen Wochen die Verkaufsregale zieren.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 25,- | **88**

Empire Earth
Obwohl **Empire Earth** bereits Spinnweben ansetzt, sorgen die historischen Schlachten immer noch für massig Spannung. Derzeit läuft ein Beta-Test zum Add-on Zeitalter der **Eroberungen**.
Ausgabe: 01/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 40,- | **87**

Age of Empires 2: Age of Kings
Mit dem Strategie-Dino **AoE 2** begeben Sie sich auf eine Reise durch die Zeit und betrachten Burgenschlachten und sogar den Fall von Rom aus nächster Nähe. Trotz des Alters ein gelungener Abendfüller.
Ausgabe: 11/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**

Mech Commander 2
Quer durch die Weltgeschichte reisen Sie zwar nicht, befehligen dafür aber High-Tech-Kolosse. Dank ausgeklügelter Steuerung und verständlichem Benutzermenü ein absolutes Strategie-Bonbon.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE
AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder

Black & White
Die Götter-Schlacht zwischen Gut und Böse lässt nicht vom Thron schubsen. Beeindruckende Grafiken, herausfordernde Aufgaben und witzige Einlagen lassen sich halt so leicht nicht schlagen.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **92**

Die Sims
Häuser, Firmen und Städte kann jeder aufbauen. Funktionierende Beziehungskisten sind schon knifflig. Und da Spieleschmiede Maxis permanent Add-ons nachschiebt, bleibt die Motivation erhalten.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 35,- | **90**

Wiggles
Freche Dialoge, witzige Protagonisten und Missionen voller Kniffel-Spaß - mit **Wiggles** sind unterhaltsame Stunden garantiert. Vor allem, wenn Sie dem Vermehrungstrieb der Racker Einhalt gebieten müssen.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **89**

Startopia
Hier werden die Träume jedes Sci-Fi-Fans Wirklichkeit: Sie schlendern in unendlichen Weiten, entwerfen Raumbasen und betreiben Handel mit Aliens. Innerbetriebliche Kämpfe gibt's ebenfalls.
Ausgabe: 04/02 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 20,- | **86**

Die Siedler 4
Die Maus qualmt, auf dem Bildschirm herrscht geschäftiges Treiben. Kein Wunder, denn im vierten Teil geht's wieder heiß her. Und mit Mission-CD und Zusatzpack sogar einige Stunden länger.
Ausgabe: 04/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **85**

STRATEGIE
RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3
Forschen, Entdecken und Kontrahenten den Marsch blasen: **Civ 3** führt Sie durch 4.000 Jahre Menschheitsgeschichte und überzeugt durch immense Spieltiefe. Das Add-on soll Weihnachten erscheinen!
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **85**

Age of Wonders 2
„Viel zu schwer", jammerten die Zocker. Mit dem Geheule ist aber dank des aktuellen Patches Schluss. Zahlreiche Bugs wurden ausgemerzt und die Schwierigkeitsgrade auf „menschlich" gesetzt.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Preis: ca. € 40,- | **84**

Etherlords
Falls Sie das Karten-Spiel **Magic: The Gathering** mögen, sollten Sie Platz für **Etherlords** schaffen. Zwei Kampagnen, 64 Helden, vier Rassen und 300 Zaubersprüche erwarten Sie schon sehnsüchtig.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | Preis: ca. € 35,- | **82**

Civ: Call to Power 2
Call to Power 2 reicht weder grafisch noch spielerisch an den großen Bruder heran. Trotzdem sollten Sie sich den Klassiker für 10 Euro nicht entgehen lassen. Und wenn es nur ein Training für Civ 3 ist.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- | **81**

Heroes of Might & Magic 4
Der Klassiker schlechthin. Zwar gibt sich die Optik etwas dröge, aber der Spielverlauf ist Suchtmittel pur. Und wer ein echter **Might & Magic**-Fan ist, den stören grobe Pixel sowieso nicht.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- | **81**

STRATEGIE
WIRTSCHAFTSSIMULATION

vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale
Ende August erscheint das kostenlose Add-on. Zwei Schmankerln verraten wir: Sie erhalten zwei neue Schiffe und ein Spielerversteck. Dort lagern Sie gratis Waren und reparieren Ihre Schiffe.
Ausgabe: 07/02 | Bigben Interactive | Preis: ca. € 45,- | **88**

Die Gilde
Auch die Anhänger von **Die Gilde** dürfen sich auf eine Erweiterung freuen. Das Add-on kommt zu Weihnachten - inklusive neuer Stadt, zusätzlichen Titeln und Ämter, etwa dem Friedhofswärter.
Ausgabe: 04/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- | **87**

Fußballmanager 2002
Endlich rollt wieder der Ball in den Bundesliga-Stadien: Auf der Games Convention in Leipzig stellte **Anstoß**-Designer Gerald Köhler den Nachfolger zum **Fußballmanager 2002** der Öffentlichkeit vor.
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 40,- | **86**

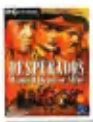
Patrizier 2
Auch wenn man mit dem Nachfolger **Port Royale** mehr geboten bekommt, ist der angegraute Handels-Titel **Patrizier 2** nicht von der Schreibtischkante zu stoßen. Schon allein wegen des Preises.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **85**

Der Industriegigant 2
Anscheinend ist Jowood in Bastel-Laune. Auch für **Der Industriegigant 2** ist eine Erweiterung in der Mache. Wann das Add-on genau erscheint und was es bietet, steht aber noch in den Sternen.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 45,- | **84**

STRATEGIE
TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage
Zehn spannende Missionen, authentische Zweiter-Weltkriegs-Szenarien, neun Kampfeinheiten, massenhaft Fahrzeuge sowie ein ganzer Sack voller Schießeisen – hier haben Sie alle Hände voll zu tun.
Ausgabe: 10/01 | Eidos interactive | Preis: ca. € 40,- | **90**



Desperados
Wer hat als Kind nicht davon geträumt, Cowboy zu sein. **Desperados** schickt Sie nach El Paso und erfüllt Ihnen in 25 Levels diesen Wunschtraum. Die Sporen müssen Sie sich allerdings selbst verdienen.
Ausgabe: 05/01 | Infogrames | Preis: ca. € 20,- | **87**

Commandos
Bereits vier Jahre hat der Taktik-Klassiker auf dem Buckel, besitzt aber immer noch Charme. Mit einem Preis von 10 Euro und den niedrigen Rechneranforderungen ist **Commandos** ein echter Hingucker.
Ausgabe: 07/98 | Eidos Interactive | Preis: ca. € 10,- | **81**

Fallout Tactics
Ob rundenbasiert oder in Echtzeit, der Taktik-Ableger der Endzeit-Rollenspielserie **Fallout** überlässt Ihnen die Wahl. Die storytechnisch verbundenen Missionen und die Grafik sind ebenfalls sehenswert.
Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 20,- | **79**

Star Trek: Away Team
Sie formen Ihr Team aus 17 Protagonisten, erkunden Planeten und treten Romulanern, Klingonen und Borg in den Hintern. Netter Spaß für die Werbepausen zwischen den **Enterprise**-Folgen
Ausgabe: 04/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- | **79**

ACTION
EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Jahrelang durften wir die Kämpfe von Luke Skywalker miterleben, jetzt schwingen wir als Jedi-Ritter selber ein Laserschwert. Und das bei zahlreichen Missionen in gelungener Grafik. Raven Software sei Dank.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 50,- | **90**

No One Lives Forever
Im Oktober ist es so weit. Dann greift sexy Cate Archer erneut zu ihren Waffen. Bis dahin können Sie ja schon einmal mit dem ersten Titel ins harte Agentenleben hineinschnuppern.
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 26,- | **88**

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)
Selten wurde ein Zweiter-Weltkriegs-Shooter so realistisch und spannend in Szene gesetzt wie **Medal of Honor: Allied Assault (dt.)**. Besonderes Schmankerl: die stimmige Musik.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- | **86**

Aliens vs. Predator 2
Der Kampf zwischen Marines, Aliens und den High-Tech-Kopfgeldjägern geht in die zweite Runde. Gebalztes SciFi-Abenteuer in grafisch ansehnlicher Aufmachung. Zusatz-Pack bereits im Laden erhältlich.
Ausgabe: 12/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 45,- | **85**

Soldier of Fortune 2 (dt.)
Trotz der Entschärfung ist das actiongeladene Sölder-Spektakel immer noch spannend und sehenswert. Statt Menschen jagen Sie in der deutschen Fassung böse Androiden mit Naht im Gesicht.
Ausgabe: 07/02 | Activision | Preis: ca. € 43,- | **84**

ACTION
TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Operation Flashpoint
Sie wollen Soldat spielen, haben jedoch keine Lust, um fünf Uhr anzutreten? Dann greifen Sie zu **Operation Flashpoint**. Und wenn Ihnen das nicht Soldat genug ist, gibt's immer noch die Add-ons.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | Preis: ca. € 45,- | **89**

Project I.G.I.
In Rambo-Manier aus dem Gebüsch zu hüpfen, wird nicht viel nützen. Denn hier ist Verstand und Taktik der Lösungsweg. Glauben Sie nicht? Dann investieren Sie 20 Euro und sehen Sie selbst.
Ausgabe: 01/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **88**

Counter-Strike 1.5
Die Fehde zwischen Anti-Terror-Einheiten und Terroristen beherrscht immer noch die Online-Szene. Und aufgrund der stetig wachsenden Fan-Gemeinde wird das wohl auch noch länger so bleiben.
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **84**

Ghost Recon
Ob in Romanen, Filmen oder gar Computer-Umsetzungen: Was der Bestseller-Autor Tom Clancy anpackt, verwandelt sich in spannungsgeladene Unterhaltung der Superlative.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- | **83**

Tribes 2
Auch wenn sich **Tribes 2** nie gegen die Konkurrenz durchsetzen konnte, schreien die Fans des Sci-Fi-Shooters nach Fortsetzung. Und die soll laut Entwickler sogar Ende des Jahres im Handel erhältlich sein.
Ausgabe: 04/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 13,- | **82**

ACTION
ACTION-ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Mafia: The City of Lost Heaven
Filme wie *GoodFellas*, *Der Pate* oder *Die Unbestechlichen* stecken in jedem Detail! Ein Italo-Actionspiel mit einer Story, die auch im Kino gut aufgehoben wäre. Sollte neben **GTA 3** in Ihrem Regal stehen.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- | **89**

Deus Ex
Wir finden: **Deus Ex** ist eines der besten Spiele aller Zeiten. Als charismatischer Alleskönner J. C. Denton schleichen, schießen und hacken Sie sich durch eine glaubwürdige Welt im **Blade Runner**-Stil.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | Preis: ca. € 20,- | **89**

Grand Theft Auto 3
GTA 3 simuliert eine Großstadt, verschmelzt auf eine fesselnde Weise Action- und Rennspiel und war bis vor kurzem noch einzigartig. Jetzt hat es von **Mafia** ehrenwerte Gesellschaft bekommen.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | Preis: ca. € 45,- | **89**

System Shock 2
Hätte es **System Shock 2** nicht gegeben, wäre **Deus Ex** nie entstanden. Der betagte, aber wegweisende Mix aus Action und Rollenspiel ist auch heute noch einen Blick wert – man muss doch mitreden können!
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **86**

Evil Twin
Super Mario würde die Augen aufreißen und wegrennen, sähe er die fantastische Albtraumwelt von **Evil Twin**. Lassen Sie sich dieses Hüpfspiel – einzigartig in seiner Art – nicht entgehen.
Ausgabe: 11/01 | Ubi Soft | Preis: ca. € 15,- | **85**

ACTION
SCIFI-ACTION

vorgestellt von Thomas Weiß

Aquanox
Vermutlich wird der Unterwasser-Shooter **Aquanox** bald vom Nachfolger **Revelation** von der Spitze verdrängt. Schon unsere News auf Seite 45 gelesen? Da steht alles drin, was Sie wissen müssen.
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | Preis: ca. € 20,- | **85**

Mechwarrior 4: Vengeance
Für Mech-Freunde ist das leicht angestaubte **MW 4** mangels Alternativen noch immer die einzige Option. Das umfangreiche Add-on **Black Knight** erhöht die Lebensdauer der Mischung aus Action und Taktik.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 30,- | **85**

Starlancer
Am 4. 10. gibt es das Weltraumspiel nicht nur im **Action Pack** (enthält außerdem **Crimson Skies** und **Metal Gear Solid**), sondern auch in der Spielesammlung **Gold Games 6** neben zehn weiteren Titeln.
Ausgabe: 06/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **84**

Crimson Skies
Spiele wie **Strike Commander** wünschen wir uns wieder. **Crimson Skies** kommt dem schon recht nahe: viel Action, viel Story, viel Spaß. Wir wollen mehr! Erhältlich im **Action Pack**.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | Preis: ca. € 35,- | **83**

X: Beyond the Frontier
Noch immer werkelt das deutsche Entwicklerteam Egosoft am Nachfolger **X2: Die Bedrohung**, der irgendwann in diesem Jahr erscheinen soll. Jungs, wird langsam Zeit, dass ihr das Ding fertig stellt!
Ausgabe: 08/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Eine militärische Flugsimulation. Mit zeitgenössischen Flugzeugen. Die einzige weit und breit. Und weil das so ist, ist **Eurofighter Typoon** die mit Abstand beste ihrer Art. Schon seit vielen Monaten.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | Preis: ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Eine militärische Hubschraubersimulation. Mit zeitgenössischen Hubschraubern. Die einzige weit ... Nun gut, hier ist wenigstens Action drin. Jede Menge einsteigerfreundliche, umfangreiche Action.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Die einzige Bombersimulation überhaupt. Und schon deswegen spielenswert. Die Missionen sind es eigentlich nicht, aber die vielfältigen Aufgaben sind eine Herausforderung.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | Preis: ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite: Special Edition
Hätten Sie es gedacht? **Panzer Elite** ist die einzige verfügbare Panzersimulation! Schwer zu glauben, denn **Panzer Elite** war schon 1999 neu und gut. Warum werden solche Spiele nicht mehr entwickelt?
Ausgabe: 11/01 | Jowood | Preis: ca. € 25,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Noch eine militärische Flugsimulation. Aber mit Fliegern aus dem Zweiten Weltkrieg und nicht einmal die Einzige ihrer Art. Dafür aber die Allerschönste und die Simulationigste. Nur spielerisch dünn.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- | **77**

ACTION
GESCHICKLICHKEIT

vorgestellt von Thomas Weiß

Rayman 2: The Great Escape
Holla, macht das Laune. Der abgedrehte Held Rayman flitzt, hüpft und ballert sich durch die kunterbunten Levels, dass es eine wahre Freude ist. Schön, dass der Humor auch nicht zu kurz kommt.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 10,- | **83**

Adventure Pinball
Wozu in eine Spielhalle gehen, wenn man es auf Dauer deutlich kostengünstiger haben kann? Rasant, grellbunt und Bumper bis zum Abwinken – so sieht eine gute Flipper-Simulation aus.
Ausgabe: 06/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- | **79**

Ballerburg
Doofer Name, lustiges Spiel: Mit Kanonen, Katapulten und anderen Gerätschaften ballern Sie auf die Burgen Ihrer Mitspieler. Warum nicht auf die des Computers? Weil dessen KI viel zu unfair ist.
Ausgabe: 01/02 | Ascaron | Preis: ca. € 35,- | **78**

Sheep, Dog 'n' Wolf
Willi E. Coyote ist eine arme Sau. Nie kriegt er den Roadrunner. Aber immer auf den Deckel. Da kann der sympathische Nixkönner Ihre Hilfe wirklich gut gebrauchen. Knifflige Aufgaben, viel Humor.
Ausgabe: 11/01 | Infogrames | Preis: ca. € 45,- | **78**

Star Monkey
Herrlich altmodisches Spielprinzip mit modernem Drumherum. Ballern, bis die Tastatur glüht. Extras aufsammeln und ... na ja ... ballern, bis die Tastatur glüht. Wir wollen mehr klassische Shoot 'em Ups!
Ausgabe: 11/01 | smallrockets.com | Preis: ca. € 15,- | **75**

ABENTEUER
ADVENTURES

vorgestellt von Jochen Gebauer

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der **Monkey Island**-Reihe überzeugt mit Rätseln, Humor und der witzigen, aber technisch angestaubten Comic-Grafik. Fans klassischer Adventures sollten es sich aber nicht entgehen lassen.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- | **84**

Grim Fandango
Designer-Legende Tim Schafer schickt den toten Manny durch eine skurrile Adventure-Welt mit knackigen Rätseln. Einzig die gewöhnungsbedürftige Steuerung stört das Knobel-Vergnügen.
Ausgabe: 01/99 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **81**

Das Geheimnis der Druiden
Bierernst, aber mit einer tollen Story rund um Verschwörungen und Intrigen geht es beim **Geheimnis der Druiden** zur Sache. Wer eine dichte Atmosphäre und klassische Rätsel mag, ist hier richtig.
Ausgabe: 04/01 | CDV | Preis: ca. € 15,- | **78**

Monkey Island 3
Der Griff in die Mottenkiste lohnt sich: **Monkey Island 3** ist zwar schon steinalt, macht dank des genialen Humors aber immer noch Laune. Die Rätsel gehören zum Besten, was das Genre zu bieten hat.
Ausgabe: 01/98 | THQ | Preis: ca. € 10,- | **78**

Gabriel Knight 3
Auch schon etwas in die Jahre gekommen, aber trotzdem einen Blick wert: das dritte Abenteuer von Gabriel Knight, der sich mit Tempelrittern, Vampiren und gut aussehenden Frauen herumschlägt.
Ausgabe: 05/02 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 15,- | **72**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer

The Elder Scrolls 3: Morrowind
Na, schon Dagoth Ur besiegt? Ja? Dann werfen Sie doch einmal einen Blick auf www.morrowindfiles.com. Dort finden Sie jede Menge aktuelle Mods, neun Dungeons und frische Charakterklassen.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **91**

Baldur's Gate 2: Schatten von Amn
Der Geniestreich bleibt ungeschlagen – **Neverwinter Nights** hin oder her. Bessere Story, coolere Charaktere und umfangreichere Mini-Quests werden Sie nirgendwo finden – außer im Add-on.
Ausgabe: 11/00 | Virgin | Preis: ca. € 25,- **89**

Gothic
Warten auf die Fortsetzung: Schaffen die Entwickler nach der Verspätung des ersten Teils den geplanten Termin im Oktober? Die spielbare Version macht jedenfalls noch mehr Spaß als der Vorgänger.
Ausgabe: 03/02 | Sheebox | Preis: ca. € 10,- **85**

Neverwinter Nights
Die Fanseiten quellen über angesichts unzähliger neuer Dungeons, Gegner, Quests und Städte. Wer sich die Suche sparen will, legt einfach unsere letzte CD ein. Wir haben die besten zusammengestellt.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- **84**

Arx Fatalis
Ein klassisches Rollenspiel in der großen Tradition der ersten 3D-Abenteuer von Origin. Die großen spielerischen Freiheiten lassen die altbu geradlinige Hintergrundgeschichte fast vergessen.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **83**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer

Dungeon Siege
Weder ein Add-on noch ein Nachfolger sind angekündigt – dabei laufen die Online-Spieler scharenweise zu **Neverwinter Nights** über. Wer ein Hack&Slay-Vergnügen sucht, ist aber goldrichtig.
Ausgabe: 08/02 | Microsoft | Preis: ca. € 49,- **88**

Diablo 2
Warcraft 3 ist erschienen, **World of Warcraft** nicht vor 2004 zu erwarten – stellt sich die Frage, was Blizzard jetzt in Angriff nimmt. **Diablo 3**? Oder doch **Starcraft 2**? Wir halten Sie auf dem Laufenden.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | Preis: ca. € 20,- **86**

Vampire: Die Maskerade
Die beste Story des Genres: **Vampire** ist ein Schauermann zum Selberspielen. Da sieht man auch gern über den einen oder anderen Fauxpas hinweg. Christof und die Blutsauger warten auf Sie.
Ausgabe: 06/01 | Activision | Preis: ca. € 15,- **81**

Darkstone
Kunterbunt und schlecht übersetzt: Wer mit **Darkstone** liebäugelt, sollte auf die US-Version zurückgreifen. Geboten werden actionreiche Kämpfe, grelle Grafikeffekte und viele neue Ideen.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **78**

Nox
Das unkomplizierte Action-Rollenspiel der **C&C**-Macher ist ein Geheimtipp in so mancher Budget-Ecke. Gerade die Mehrspieler-Partien machen Laune. Technisch allerdings veraltet.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **77**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Jochen Gebauer

Dark Age of Camelot
Nie war ein Online-Rollenspiel in Deutschland so erfolgreich. Etliche Klassen und Fähigkeiten sorgen für Abwechslung. Neu sind die PvP-Server, die den Kampf innerhalb der Heimatwelt erlauben.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Preis: ca. € 30,- **84**

Anarchy Online
Es ist ruhig geworden um Funcoms Sci-Fi-Online-Rollenspiel. Das soll sich aber mit dem in Kürze erscheinenden Add-on ändern. Viel Wert legt man dabei auf Abwechslung für erfahrene Spieler.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | Preis: ca. € 30,- **81**

Everquest
Das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten ist nicht totzukriegen. Sony tut alles, um sein Vorzeige-Spiel am Leben zu erhalten. Bald erscheint das vierte Add-on, der Nachfolger ist für 2003 geplant.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 40,- **80**

Asheron's Call
„Nur" ein Geheimtipp: Microsofts Online-Rollenspiel stagniert, die Community bleibt klein, der Spaß aber nicht auf der Strecke. Zugänglichkeit und viel Abwechslung trösten über die Uralt-Technik hinweg.
Ausgabe: – | Microsoft | Preis: ca. € 50,- **73**

Ultima Online
Liebhaber der legendären Rollenspiel-Serie bleibt wohl nur das Warten auf Richard Garriotts neues Projekt **Tabula Rasa**. Wann der „Meister" endlich Details dazu rausrückt, steht in den Sternen.
Ausgabe: 08/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **71**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Harald Wagner

Virtua Tennis
Der beste Karrieremodus des Genres: Nach und nach schalten Sie neue Turniere frei und üben in motivierenden Mini-Spielen wie dem Bowlen mit der Filzkugel die komplexen Schlagvarianten.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Preis: ca. € 45,- **86**

Links Championship Edition
Golf ist nicht jedermanns Sache, aber wer es mag, bekommt hier die überzeugendste Simulation der noblen Sportart. Malerische Landschaften, überzeugende Ballphysik, abwechslungsreiche Plätze.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Preis: ca. € 45,- **85**

Jimmy White's Cueball World
Kneipe geschlossen, Spielpartner krank? Kein Problem. **Cueball World** simuliert das Queueschwingen akkurat. Zum perfekten Spiel fehlen nur noch die tollen Trickshots – vielleicht im zweiten Teil?
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 35,- **84**

Tennis Master Series
Tennis Master Series ist eine der wenigen realistischen Sport-Simulationen, bei denen viel Wert auf Taktik statt auf spektakuläre Aktionen gelegt wird. Ohne exaktes Timing geht hier nix.
Ausgabe: 01/02 | Virgin Interactive | Preis: ca. € 40,- **82**

Microsoft Flight Simulator 2002
Fliegen ist teuer und schön. Für 60 Euro kommen Sie mit der Lufthansa nicht mal bis London, mit dem **Flight Simulator** aber locker nach Los Angeles oder New York. Etwas trocken, aber sehr realistisch.
Ausgabe: 01/02 | Microsoft | Preis: ca. € 60,- **76**

SPORT
FUSSBALL-SPIELE

vorgestellt von Christian Müller

FIFA 2002
Frischer Wind dank neuem Pass-System – endlich wieder ein **FIFA**-Teil, der echte Innovation bringt. **FIFA 2003** steht schon in den Startlöchern und spielt sich in der Beta-Version noch glaubwürdiger.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **89**

FIFA 2001
Herrliche Fallrückzieher, Karl-Heinz-Riedle-Gedächtnis-Flugkopfbälle, Torhüter auf LSD – **FIFA 2001** ist nicht realistisch, aber spektakulär. Eher für Arcade- als für Simulations-Fans.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 30,- **86**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Beinahe hätte es geklappt, das Wunder von Yokohama. Macht aber nix, denn bei **FIFA Weltmeisterschaft** haben Sie die Chance, den Brasilianern doch noch zu zeigen, was eine Harke ist.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **85**

FIFA 2000
Technisch hoffnungslos veraltet, aber genau die richtige Alternative für Spieler mit schwächeren Rechnern. Auch hier geht es eher arcadelastig zur Sache, Spaß macht das muntere Gebolze aber allemal.
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**

UEFA Challenge 2001/2002
Spielerisch ohne Chance gegen die **FIFA**-Reihe, aber dank der stimmungsvollen CL-Atmosphäre einen zweiten Blick wert: Zeigen Sie Toppi doch mal, wie man so einen Pott nach Vizekusen holt.
Ausgabe: 02/02 | Take 2 Interactive | Preis: ca. € 40,- **73**

SPORT
AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Christian Müller

NHL 2002
Die fast perfekte Eishockey-Simulation – wäre da nicht die immer noch schwache KI. Aber da **NHL 2002** gerade gegen menschliche Spieler einen Heidenspaß macht, sieht man gerne darüber hinweg.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **90**

NBA Live 2001
Die NBA macht Pause, EA Sports arbeitet an **NBA Live 2003**. Wo die 2002er-Version geblieben ist? Gibt's nicht. Stattdessen versprechen die Entwickler eine komplett überarbeitete Fassung.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **89**

Madden NFL 2002
Bald geht sie wieder los, die Zeit, in der sich Kolosse auf unschuldige Quarterbacks und Wide Receiver werfen. Wem es zu doll in den Fingern kribbelt, der kann schon jetzt den Superbowl „vor"-spielen.
Ausgabe: 10/01 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **87**

NHL 2001
Nur einen Tick schlechter als **NHL 2002**, dafür aber eine Ecke günstiger. Wer damit leben kann, „nur" das zweitbeste Eishockey-Spiel aller Zeiten zu besitzen, ist hier goldrichtig. Ab zum Face-off!
Ausgabe: 12/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 20,- **86**

NHL 2000
Es geht noch billiger: **NHL 2000** macht ebenfalls eine Menge Spaß, hinkt den beiden Nachfolgern aber deutlich hinterher. Immerhin können Sie hier Ihr Gesicht auf eine Spielfigur „pappen".
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | Preis: ca. € 15,- **84**

SPORT
MOTORSPORT

vorgestellt von Harald Wagner

Colin McRae Rally 2.0
Im wirklichen Leben ist Colin McRaes Spitzenposition in Gefahr, im Rennspielgenre macht sich Langweile breit. Auch im September können wir **Colin McRae Rally 2** zum besten Rennspiel des Monats.
Ausgabe: 01/01 | Codemasters | Preis: ca. € 15,- **87**

Grand Prix 4
Ganz anders die Formel 1: Hier ist auch die aktuelle Saison langweilig. Wer zeigen will, wie schlecht er selbst gegen Schumi aussieht, setzt sich in eines der 22 völlig identischen Fahrzeuge von **GP4**.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | Preis: ca. € 40,- **85**

Moto Racer 3
Und der Motorradsport? Nun, der interessiert kaum jemanden. Deswegen merkt auch kaum jemand, dass **Moto Racer 3** ein gutes und abwechslungsreiches Spiel mit völlig verkorkster Steuerung ist.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Preis: ca. € 45,- **82**

Rally Championship 2002
Der undankbare zweite Rally-Sim-Platz geht an **Rally Championship 2002**. Warum sind die Produktionszyklen so lang? Höchste Zeit für einen Nachfolger, der dann bitte zum Rasen und Driften einlädt.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | Preis: ca. € 45,- **82**

Rally Trophy
Und hier der Beweis, dass früher nicht alles besser war: Die Autos waren schöner, sie fuhren sich aber wie ein Waffisch. Wer Moby Dick durch Wüsten und Wälder tragen möchte, findet hier sein Aquarium.
Ausgabe: 12/01 | Jowood | Preis: ca. € 40,- **82**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL

vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Modische Entgleisungen, sprachliche Abstrusitäten und eigene Musik beweisen, dass beim Skaten etwas Mystisches am Werk ist: Coolness! **Tony Hawk 3** gibt Gelegenheit, in diese Welt zu tauchen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | Preis: ca. € 40,- **91**

Need for Speed: Porsche
Wer aus dem Skate-Alter herausgewachsen ist, braucht ein neues Statussymbol. Die kostenintensive Gemächtverlängerung Porsche kommt da wie gerufen. Zum Probefahren gibt's alle Serienmodelle.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | Preis: ca. € 25,- **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Schon über ein Jahr alt, technisch veraltet und dennoch gefühlsecht – quasi das Gegenstück zu Rollschuhen und Ford Capri. **Tony Hawk 2** ist die preiswerte Eintrittskarte in den Club der coolen Jungs.
Ausgabe: 01/01 | Activision | Preis: ca. € 10,- **85**

Crazy Taxi
Taxifahren ist cool – immerhin darf man Skater zur Halfpipe und Porschefahrer zur Werkstatt bringen. Damit den Fahrgästen das Hören und Sehen vergeht, darf man die Verkehrsregeln missachten.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi | Preis: ca. € 40,- **81**

Mat Hoffman's Pro BMX
Wem Skaten zu kommerzig ist, wer sein altes Kinderrad im Keller entdeckt hat oder wer gerne einer Randgruppe angehört, der darf BMX fahren. Spielerisch genau das Gleiche wie **Tony Hawk**.
Ausgabe: 01/02 | Activision | Preis: ca. € 35,- **76**

WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS

Glückwünsche aus Azeroth

Das Vivendi Universal Games Team
gratuliert PC Games zum
10-jährigen Bestehen!

Alles Gute und weiterhin viel Erfolg!

BLIZZARD ENTERTAINMENT

www.blizzard.de

© 2002 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Reign of Chaos ist eine Marke und Blizzard Entertainment und Warcraft sind Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment in den USA und/oder anderen Ländern.

SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

KlassiKicker

Was hat das Tischfußball-Spiel Subbuteo auf dem PC zu suchen? Nichts! Es gehört auf den Wohnzimmertisch. Da macht's nämlich wirklich Spaß.

Anbieter: Hemming AG | Preis: € 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Infogrames	5	04/02	€ 25,-
Der Clown	THQ	5	07/01	€ 20,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Wardoves	CDV	6	08/01	€ 15,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Cubix: Race 'n Robots	Infogrames	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Big Brother 2	Infogrames	9	02/01	€ 15,-
Ibiza: Babewatch	CDV	9	04/01	€ 25,-
Inline-Skating	Koch Media	9	10/01	€ 25,-
Superball	Software 2000	9	01/01	€ 25,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Quiztime	An Data	10	03/01	€ 25,-
Micro Scooter Challenge	Brightstar	11	11/01	€ 15,-
Girlscamp	Shoebox	12	06/01	€ 25,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Die Rache der Sumpfhühner 3	Koch Media	14	03/01	€ 15,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Hugo: Im Reich der wilden Tiere	NBG	14	07/01	€ 25,-
Quaaaak!	CDV	14	04/01	€ 10,-
G-Tok	Guildhall	15	06/01	€ 8,-
Hugo 8	NBG	15	01/01	€ 25,-
Sleepwalker	Koch Media	15	08/01	€ 15,-
VIP	Ubi Soft	15	06/02	€ 28,-
Uli Stein Kuss-Shooter	Ravensburger	15	07/01	€ 15,-
Moorhuhn: Winter Edition	Ravensburger	16	07/01	€ 15,-
Worms Blast	Ubi Soft	16	05/02	€ 40,-
BSE Bomber	Koch Media	18	06/01	€ 15,-
Erik Zabels Cycling Manager	Singularity	18	01/02	€ 35,-
Simon Game Pack	Walk On Media	18	01/01	€ 25,-
Hiebe für Diebe	Ubi Soft	19	03/01	€ 10,-
M: Alien Paranoia	NBG	19	11/01	€ 20,-
Alarm für Cobra 11	THQ	20	07/01	€ 10,-
Hilfe! Ich bin ein Fisch!	Egmont Interactive	20	07/01	€ 35,-
Woody Woodpecker Racing	Konami	20	02/01	€ 30,-
Bactena	Blackstar	20	02/02	€ 20,-
1193 A. D.	Blackstar	21	01/02	€ 20,-
Kick Off 2002	Acclaim	21	05/02	€ 15,-
Moorhuhn 3	Phenomedia	21	12/01	€ 13,-
WM Nationalspieler	Ubi Soft	21	08/02	€ 30,-
E.T. - Der Außerirdische	Ubi Soft	25	06/02	€ 30,-
Keep the Balance	Vivendi Universal	25	01/01	€ 5,-
Pulleralarm	CDV	25	01/01	€ 15,-
Wirst Du Milliardär?	Egmont Interactive	27	07/01	€ 25,-
Nightstone	Virgin Interactive	29	08/02	€ 40,-
Siege of Avalon	Blackstar	30	05/01	€ 15,-
Simon Pinball	Walk On Media	30	01/01	€ 25,-
TV Star	Infogrames	30	05/01	€ 10,-
European Super League	Virgin Interactive	31	07/01	€ 35,-
Galileo: The Game	Blackstar	31	09/02	€ 20,-
Software Tycoon	Blackstar	31	01/02	€ 25,-
Squad Leader	Infogrames	31	01/01	€ 30,-
Darts	Koch Media	32	03/01	€ 25,-
Super Taxi Driver	Hemming	32	01/01	€ 15,-
Typing of the Dead	Koch Media	32	04/01	€ 25,-
Team Telekom Eurotour Cycling	Dinamic	33	10/01	€ 20
Fußball Championship Quiz	Cryo	33	07/02	€ 16,-
Achterbahn Designer	Jowood	34	02/02	€ 35,-
Galaga: Destination Earth	Infogrames	34	01/01	€ 25,-
König Artus	Cryo	34	02/01	€ 40,-
Chicken Run	Eidos	35	02/01	€ 40,-
Star Wars: Battle for Naboo	Electronic Arts	35	06/01	€ 25,-
Car Tycoon	Fishtank Interactive	36	02/02	€ 40,-
Dragonfarm	Blackstar	36	07/02	€ 50,-
Buzz Lightyear	Disney Interactive	37	04/01	€ 20,-
Hundred Swords	Empire Interactive	37	01/02	€ 30,-
Ruhm & Reichtum	Cryo	37	01/01	€ 20,-
Druuna: Morbus Gravis	Virgin Interactive	38	02/02	€ 40,-
Eisenbahn.exe Professionell	Software Untergrund	38	04/02	€ 45,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich.

Mafia: The City of Lost Heaven

Eine ganz klare Redaktionsempfehlung: Versuchen Sie alles, um Mitglied dieser ehrenwerten Familie zu werden. Schreiben Sie Wunschzettel, nehmen Sie Urlaub, rüsten Sie sich mit der neuesten Spieler-Hardware aus. Mafia ist eines der am besten erzählten Abenteuer, die Ihr PC bisher gesehen hat.

Anbieter: Take 2 | Preis: € 45,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
1914 - The Great War	70	09/02	€ 40,-
4x4 Evo 2	52	08/02	€ 40,-
Agassi Tennis Generation 2002	42	09/02	€ 30,-
Age of Wonders 2	84	08/02	€ 50,-
Aliens vs. Predator 2: Primal Hunt	59	09/02	€ 20,-
Anachronox	79	04/02	€ 20,-
Antz Extreme Racing	42	09/02	€ 33,-
Arx Fatalis	82	08/02	€ 40,-
Batman Vengeance	52	10/02	€ 30,-
Beachlife	74	10/02	€ 35,-
Beam Breakers	76	06/02	€ 40,-
Biathlon 2002	5	04/02	€ 25,-
Blood & Lace	48	05/02	€ 20,-
Blood Omen 2	62	06/02	€ 40,-
Britney's Dance Beat	20	09/02	€ 30,-
C&C: Renegade	72	03/02	€ 45,-
Capitalism 2	59	04/02	€ 25,-
Civilization 3 (dt.)	85	04/02	€ 45,-
Combat Mission 2	73	10/02	€ 40,-
Cossacks: Back to War	72	10/02	€ 35,-
Crazy Taxi	81	09/02	€ 40,-
Cubix: Race 'n Robots	7	05/02	€ 35,-
Cultures 2: Die Tore Asgards	84	05/02	€ 40,-
Defender of the Crown	28	05/02	€ 20,-
Destroyer Command	42	06/02	€ 46,-
Das Ding	83	10/02	€ 45,-
Das Geheimnis der Nautilus	51	06/02	€ 27,-
Delta Force Task Force Dagger	61	09/02	€ 30,-
Der Anschlag	69	08/02	€ 30,-
Der erste Kaiser	79	10/02	€ 40,-
Der Industriegigant 2	84	08/02	€ 45,-
Der König von Mallorca	1	09/02	€ 15,-
Die 24 Stunden von Le Mans	69	08/02	€ 20,-
Die Gilde	87	04/02	€ 40,-
Die Jagd auf den Roten Baron 2	49	08/02	€ 18,-
Die Sims: Urlaub Total (Add-on)	76	06/02	€ 22,-
Dino Island	73	07/02	€ 40,-
Divine Divinity	73	09/02	€ 45,-
Dragonfarm	36	07/02	€ 50,-
Duke Nukem Manhattan Project	77	07/02	€ 28,-
Dungeon Siege	88	06/02	€ 45,-
E.T. - Der Außerirdische	25	06/02	€ 30,-
Echelon	77	04/02	€ 51,-
Eisenbahn.exe Professionell	38	04/02	€ 45,-
Elvis	6	08/02	€ 10,-
End of Twilight	59	04/02	€ 30,-
Eurofighter T.: Operation Icebreaker	87	09/02	€ 25,-
Europa Universalis 2	65	05/02	€ 30,-
European Manager	42	07/02	€ 35,-
Everquest	80	04/02	€ 40,-
Everquest Gold (Classics)	80	04/02	€ 40,-
Evil Dead: Hail to the King	63	03/02	€ 15,-
F1 2002	77	07/02	€ 45,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	85	06/02	€ 40,-
Football Mania	63	09/02	€ 40,-
Freedom Force	81	05/02	€ 45,-
Fritz 7	82	01/02	€ 40,-
Fußball Championship Quiz	33	07/02	€ 16,-
Fußballmanager Fun	78	07/02	€ 30,-
Galileo: The Game	31	09/02	€ 20,-
Gangsters 2	55	04/02	€ 20,-
Ghost Recon	83	01/02	€ 45,-
Ghost Recon Collector's Pack (Classics)	83	06/02	€ 50,-
Ghost Recon: Desert Siege	79	05/02	€ 25,-
Gilbert Goodmate	70	05/02	€ 25,-
Global Operations	59	04/02	€ 45,-
Gore	50	08/02	€ 30,-
Grandia 2	71	05/02	€ 35,-
Grand Prix 4	85	08/02	€ 40,-
Grand Theft Auto 3	89	07/02	€ 45,-
Gut gemischt 2	38	09/02	€ 20,-
Heroes of Might & Magic 4	81	06/02	€ 45,-
Hidden & Dangerous Gold (Classics)	79	04/02	€ 18,-

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Hot Wheels: Williams F1 Driver	52	06/02	€ 30,-
Hotel Gigant	52	07/02	€ 40,-
Incoming Forces	78	04/02	€ 50,-
IL-2: Eastern Thunder (Add-on)	70	07/02	€ 35,-
Jane's Attack Squadron	42	07/02	€ 30,-
Jerusalem: Die Heilige Stadt	69	04/02	€ 30,-
K.Hawk	68	07/02	€ 45,-
Kick Off 2002	21	05/02	€ 15,-
KlassiKicker	10	10/02	€ 10,-
Kohan: Ahriman's Gift	77	08/02	€ 40,-
Largo Winch	77	10/02	€ 45,-
Mafia	89	10/02	€ 45,-
Mall Tycoon	43	08/02	€ 30,-
MS Racing World - Kart 2002	78	07/02	€ 30,-
Micro Commandos	49	09/02	€ 35,-
Might & Magic 9	70	06/02	€ 45,-
Medieval: Total War	80	10/02	€ 40,-
Mobile Forces	56	07/02	€ 45,-
Moto GP	70	08/02	€ 40,-
Monsterville	52	06/02	€ 30,-
Myth 3	80	04/02	€ 15,-
Myth 3: The Wolf Age (Classics)	80	04/02	€ 27,-
NASCAR Racing 2002 Season	80	05/02	€ 45,-
Neverwinter Nights	84	08/02	€ 40,-
Next Generation Tennis	68	07/02	€ 30,-
Nightstone	29	08/02	€ 40,-
No One Lives Forever	88	05/02	€ 26,-
Oni	71	04/02	€ 8,-
Operation Flashpoint: Resistance	87	09/02	€ 30,-
PGA Championship 2001	78	04/02	€ 40,-
Port Royale	88	07/02	€ 45,-
Project Stars	61	10/02	€ 40,-
Railroad Tycoon 2 Platinum (Classics)	69	06/02	€ 12,-
Rayman M	61	03/02	€ 50,-
Salt Lake 2002	66	03/02	€ 40,-
Schiene & Straße	42	05/02	€ 40,-
Schizm	40	03/02	€ 14,-
Sea Dogs	66	04/02	€ 36,-
Simon the Sorcerer 3D	69	07/02	€ 40,-
Ski Park Manager	53	05/02	€ 40,-
Soldier of Fortune 2 (dt.)	84	07/02	€ 45,-
Space Haste 2	64	07/02	€ 20,-
Spider-Man: The Movie	69	07/02	€ 40,-
Star Trek: Bridge Commander	65	04/02	€ 40,-
SW: Galactic Battlegrounds Add-on	69	08/02	€ 20,-
Star Wars: Jedi Knight 2	90	05/02	€ 45,-
Star Wars: Starfighter	76	04/02	€ 49,-
Starmageddon	60	05/02	€ 40,-
Startopia	86	04/02	€ 20,-
Startopia (Classics)	86	04/02	€ 20,-
Stealth Combat	46	05/02	€ 26,-
Stirb Langsam: Nakatomi Plaza	61	06/02	€ 40,-
Sudden Strike: Total War 2 (Add-on)	70	06/02	€ 20,-
Sudden Strike 2	75	07/02	€ 45,-
Syberia	67	09/02	€ 45,-
Tactical Ops: Assault on Terror	80	09/02	€ 20,-
Taz Wanted	41	10/02	€ 33,-
Team Factor	57	07/02	€ 45,-
Tetris Worlds	70	05/02	€ 25,-
The Elder Scrolls 3: Morrowind	91	07/02	€ 40,-
The Italian Job	52	09/02	€ 45,-
The Three Stooges	19	05/02	€ 20,-
Three Kingdoms (Classics)	68	04/02	€ 20,-
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	68	04/02	€ 20,-
Tiger Woods PGA Tour 2002	83	05/02	€ 45,-
Tom & Jerry in Fists of Furry	38	09/02	€ 25,-
Tomb Raider: Die Chronik	79	04/02	€ 20,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	91	05/02	€ 40,-
VIP	15	06/02	€ 28,-
Virtua Tennis	86	05/02	€ 40,-
Warcraft 3	90	08/02	€ 45,-
Warlords Battlecry 2	72	05/02	€ 45,-
Warrior Kings	69	05/02	€ 50,-
WM Nationalspieler	21	08/02	€ 30,-
Worms Blast	16	05/02	€ 40,-
Xtreme Air Racing	62	09/02	€ 35,-
Zoo Tycoon: Dinosaur Digs	71	08/02	€ 30,-

ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z

Age of Empires 2: Conquerors
Fünf neue Völker und 24 Technologien machen **Conquerors** zu einem Muss für **Age of Empires**-Fans. Ehrensache, dass auch frische Szenarien und Kampagnen nicht fehlen dürfen. So macht Geschichte Spaß.
Ausgabe: 10/00 | Microsoft | ca. € 30,- **85**

BG II: Thron des Bhaal
Das geniale Ende einer genialen Saga – **Der Thron des Bhaal** lässt Ihre Abenteurergruppe in ungeahnte Erfahrungsstufen aufsteigen und verwebt die offenen Enden der Handlung zu einem grandiosen Finale.
Ausgabe: 09/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **91**

NEUZUGANG

Cossacks: Back to War
Zwar ohne Hauptprogramm spielbar, aber technisch und inhaltlich ein Add-on zum 2D-Echtzeit-Strategiespiel **Cossacks**. Acht neue Einheiten, zwei neue Nationen (Schweiz, Ungarn), insgesamt 100 Missionen.
Ausgabe: 10/02 | CDV | ca. € 35,- **72**

Die Siedler 4: Die Trojaner
Und sie wuseln immer noch – diesmal in vier neuen Kampagnen, eine davon mit den Trojanern. Online-Spieler freuen sich über den Kooperationsmodus, der in Mehrspieler-Schlachten für ordentlich Pep sorgt.
Ausgabe: 02/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **82**

Die Sims: Party ohne Ende
Da steppt der Bär: Ob beim Rodeo-Reiten oder Disco-Clubbing, Ihre Sims freuen sich über jede Fete. Klar, dass Sie das andere Geschlecht dabei mit Interaktionsmöglichkeiten betören oder auch verscheuchen dürfen.
Ausgabe: 05/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- **79**

Ghost Recon: Desert Siege
Ihr Spezialkommando wird in die Wüste geschickt und muss sich in zehn anspruchsvollen Missionen bewähren. Zum Glück sind im Marschgepäck neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände.
Ausgabe: 05/02 | Ubi Soft | ca. € 25,- **79**

Op. Flashpoint: Red Hammer
Wodka und Pelzmütze rauskramen und zu zwanzig neuen Missionen antreten, aber zack, zack! **Red Hammer** liefert die Russen-Kampagne nach und bleibt dabei so realistisch und komplex wie das Hauptprogramm.
Ausgabe: 02/02 | Codemasters | ca. € 20,- **85**

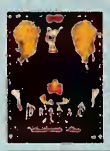
Op. Flashpoint: Resistance
Antreten zum zweiten **Operation Flashpoint**-Add-on. Der neue Kriegsschauplatz bringt Ihnen herausfordernde Missionen und eine spannende Hintergrundgeschichte. Wir wollen mehr davon!
Ausgabe: 09/02 | Codemasters | ca. € 30,- **87**

Pharao: Kleopatra
Die ägyptische Schönheit Kleopatra steht im Mittelpunkt der Städtebau-Erweiterung. Wie schon im Grundspiel wollen Bürgerwünsche erfüllt, Feinde besiegt und Götter angebetet werden.
Ausgabe: 09/00 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**

Tropico: Paradise Island
20 Missionen und frische Gebäude helfen Ihnen beim Bau eines noch schöneren Urlaubsresorts. Während Sie Pauschaltouristen zufrieden stellen, müssen Sie sich auch um Ihre Bevölkerung kümmern.
Ausgabe: 03/02 | Take 2 | ca. € 25,- **82**

Alarmstufe Rot 2 – Yuris Rache
Keine Änderungen am Gameplay, immer noch kein taktischer Tiefgang, aber satte 30 neue Einheiten, die Sie in Hollywood, London oder auf dem Mond in die Schlacht schicken. Atmosphärisch absolut top!
Ausgabe: 12/01 | Electronic Arts | ca. € 35,- **82**

Cossacks: The Art of War
So sieht eine gute Zusatz-CD aus! Fünf neue Kampagnen, zwei neue Völker, eine Online-Rangliste und die Möglichkeit, historische Schlachten nachzuspielen. Daran können sich andere Hersteller ein Beispiel nehmen.
Ausgabe: 12/01 | CDV | ca. € 30,- **77**



Diablo 2: Lord of Destruction
Endlich auch in 800x600 Bildpunkten: Das Action-Rollenspiel macht dank höherer Auflösung, eines neuen Kapitels und zwei frischer Charakterklassen (Druide und Amazone) gleich noch mal so viel Spaß.
Ausgabe: 08/01 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **90**

Die Siedler 4 Mission-Disk
Neu: Maya, Wikinger und Römer. Altbewährt: Das Spielprinzip rund um Siedlungsbau und Feindvernichtung. Das Fazit: Wer das Grundspiel mochte, darf loslegen, alle anderen bekommen wenig Neues geboten.
Ausgabe: 09/01 | Ubi Soft | ca. € 20,- **81**

Die Sims: Hot Date
Wer im richtigen Leben keinen Partner abbekommt, darf in diesem Add-on in das Reich der Sinnlichkeit eintauchen. Sex ist natürlich immer noch tabu, aber jetzt kann nach Herzenslust geknutscht und gefummelt werden.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **81**

Die Sims: Urlaub total!
Nicht ganz so umfangreich wie die anderen Sims-Erweiterungen, aber immer noch empfehlenswert. Chillout am Pool, Grillen am Strand und Shopping im Surfer-Laden: Gönnen Sie Ihren Sims eine Pause.
Ausgabe 06/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- **76**

Icewind Dale: Herz des Winters
Ein wenig kurz ist sie schon geraten, die Erweiterung des AD&D-Rollenspiels. Dafür gibt es aber die technischen Neuerungen aus **Baldur's Gate 2** und jede Menge neuer Monster, Gegenstände und Dungeons.
Ausgabe: 05/01 | Virgin Interactive | ca. € 25,- **77**

Patrizier 2: Aufschwung der Hanse
Hui, da steckt was drin: 25 neue Missionen, satte 30 frische Einheiten, Aufstiegsmöglichkeiten bis zum Edelmann und ein komplexer Karten-Editor. Wer da nicht die Segel setzt, ist selbst schuld.
Ausgabe: 12/01 | Infogrames | ca. € 30,- **85**

Sudden Strike: Forever
Da kriegen gestandene Generäle das Nervenflattern: **Sudden Strike: Forever** wartet mit knackigem Schwierigkeitsgrad, vielen neuen Einsätzen und Missionen und einem komplett überarbeiteten Interface auf.
Ausgabe: 05/01 | CDV | ca. € 30,- **79**

Zeus: Poseidon
Wer bei **Poseidon** alles richtig macht, darf am Ende sogar über das sagenumwobene Königreich herrschen. Dazu gibt's sehr viel Hintergrundwissen zur griechischen Mythologie und ein spannendes Aufbau-Spiel.
Ausgabe: 09/01 | Vivendi Universal | ca. € 25,- **81**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN

NEUZUGANG

Gold Games 6
Nehmen Sie Platz. Fertig? Okay: **Battle Realms**, **Die Siedler 4**, **Gothic**, **Evil Twin** – das sind nur einige Titel, die Ubi Softs unwiderstehliche Spielebox bietet. Geben Sie's zu, Sie haben weiche Knie!
Ubi Soft | ca. € 35,- **88**

Play the Games Vol. 4
Eine fast unschlagbare Ansammlung an Top-Hits. Vervollständigen Sie Ihre Spielesammlung unter anderem mit **Sim City 3000**, **Grand Prix 3**, **Tomb Raider 4**, **Daikatana** oder **Commandos 2**.
Infogrames | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition
Jetzt aber schnell! Im Oktober soll **Anno 1503** erscheinen, bis dahin sollten Sie sich mittels Vorgänger schon mal warm spielen. In der **Königsedition** befindet sich das Hauptprogramm samt Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer**.
Infogrames | ca. € 20,- **85**

Patrizier 2 Gold-Edition
Patrizier 2 und das dazugehörige Add-on **Aufschwung der Hanse** ist friedvoller als das aktuelle **Port Royale**, aber nicht minder spannend. Also: **Gold-Edition** zulegen und vom Kleinunternehmer zum Großhändler aufsteigen.
Infogrames | ca. € 28,- **85**

Microsoft Action Pack
Abwechslung bestimmt das Leben. Ja? Dann könnte das MS **Action Pack** etwas für Sie sein. Darin gibt es den Weltraum-Shooter **Starlancer**, das Schleichspiel **Metal Gear Solid** und das actionlastige **Crimson Skies**.
Microsoft | ca. € 35,- **84**

Tropico Gold Pack
Einmal Diktator sein? Zack, zack! Bringen Sie Ihre Bananen-Republik auf Vordermann. Enthält das Hauptprogramm und das Add-on **Tropico Island**. Die neuesten Patches finden Sie auf unserer Heft-DVD.
Take 2 | ca. € 30,- **84**

Ghost Recon: Collector's Pack
Tom Clancy haben wir nicht nur Bestseller zu verdanken, sondern auch eine Menge Taktik-Shooter. **Ghost Recon** ist einer davon und gut obendrein. Außerdem im Pack: das Add-on **Desert Siege** und ein Batzen Bonusmaterial.
Ubi Soft | ca. € 50,- **83**

Play the Games Vol. 3
Der Nachteil: Die 15 Spiele in dieser Sammlung sind nicht die neuesten. Der Vorteil: Es sind viele – und sie sind gut. **Supreme Snowboarding**, **Dungeon Keeper 2**, **Commandos**, **Dark Project**, **Tomb Raider 3**, **Outcast**, **Driver** ...
Eidos | ca. € 35,- **83**

Half-Life Generation 3
Das **Generation 3**-Paket enthält neben **Half-Life (dt.)** die Add-ons **Opposing Force** (exzellent) sowie **Blue Shift** (gut). Die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike** sind auch mit drin. Sonst noch Wünsche?
Vivendi Universal | ca. € 30,- **82**

Pharao Gold
Aufbau, WiSim und Kampf sind die Elemente, die **Pharao** gut miteinander vermischt. Neben dem Hauptprogramm befindet sich noch ein weiterer Silberling in der Schachtel: das Add-on **Kleopatra**.
Vivendi Universal | ca. € 33,- **81**

EFT: Operation Icebreaker
Nach wie vor die beste und spannendste moderne militärische Flugsimulation. Toller Karriere-Modus, abwechslungsreiche Missionen. Enthält das Hauptprogramm und das Add-on **Operation Icebreaker**.
Rage Software | ca. € 25,- **87**

Diablo 2 Battle-Chest
Das Rundum-glücklich-Paket für Action-Rollenspieler und **Diablo 2**-Fans. Hauptprogramm inklusive Add-on **Lord of Destruction** und des offiziellen Lösungsbuchs. Satansbrut, wir kommen!
Vivendi Universal | ca. € 45,- **86**

Age of Empires 2 Gold-Edition
Der Echtzeit-Knüller, zusammen mit dem umfangreichen Add-on **Conquerors** – das bedeutet monatelange Schlachten mit 18 neuen Völkern, 25 frischen Technologien und 50 Missionen. Ist Geschichte nicht toll?
Microsoft | ca. € 55,- **85**

Die Siedler 4 Gold
Hier gibt's mächtig was zu wuseln! In der **Siedler**-Box bewuselt sich das Hauptprogramm **Siedler 4**, die beiden Erweiterungen, zwei Mini-Spiele und ganz viel Bonusmaterial. Das ist Wuselspaß bis zum Abwuseln.
Ubi Soft | ca. € 50,- **85**

Mech Collection 1.0
Für Fans der Kampftitanen: Mit diesem Spielepaket schlagen Sie drei Fliegen mit einer Klappe: Enthalten ist das Action-Spiel **Mech Warrior 4** samt Add-on sowie der Strategie-Ableger **Mech Commander 2**.
Microsoft | ca. € 40,- **84**

Sudden Strike Gold
Das goldene Paket enthält **Sudden Strike** inklusive Add-on **Sudden Strike Forever**. Das „Forever" sollten Sie übrigens fast wörtlich nehmen: Die Echtzeit-Schlachten auf den riesigen Karten werden Sie lange beschäftigen.
CDV | ca. € 45,- **84**

Voyager – Elite Force + Add-on
Ganz ehrlich: Das durchschnittliche Add-on zum hervorragenden Ego-Shooter brauchen Sie nicht. Aber: Einem geschenkten ... Also nehmen Sie es einfach, immerhin ist's in dem Spielepaket gleich dabei!
Activision | ca. € 30,- **84**

Gold Games 5
Hier ist für jeden etwas dabei: **Die Siedler 3**, **Rogue Spear**, **Warlords Battlecry**, **Tony Hawk's Pro Skater 2**, **Rayman 2**, **Pro Rally 2001**, **Battle Isle: Der Andosia Konflikt**, **Freedom**, **Chessmaster 8000** und mehr.
Ubi Soft | ca. € 35,- **83**

Anstoß Meister-Edition
Es wächst zusammen, was zusammengehört! In der Packung: Der Fußballmanager **Anstoß** sowie die Fußballsimulation **Anstoß Action**. Das Besondere: Beide Spiele dürfen kombiniert werden.
Infogrames | ca. € 35,- **81**

Tomb Raider 2-4 Collector's Value
In **Tomb Raider: The Angel of Darkness** werden Sie Lara nicht mehr wiedererkennen. Im Kontrast dazu steht dieses Spielepaket, das bis zum Rand voll gestopft ist mit drei klassischen **Tomb Raider**-Abenteuern.
Eidos Interactive | ca. € 50,- **81**

Gold Games 6

ERSTKLASSIG
Neben dem Rollenspiel-Epos Gothic finden sich jede Menge weiterer Hits in Ubi Softs neuer Spielesammlung.

Die sechste Gold-Games-Sammlung **überzeugt auf ganzer Linie.**

Fünfzehn zum Teil sehr aktuelle Spiele hat Ubi Soft in der neuen **Gold Games** zu einem erstklassigen Paket geschnürt. Abenteurer werden mit **Gothic**, **Pool of Radiance 2**, **Der Weg nach Eldorado** und **Grandia 2** ihren Spaß haben, Rennspiel-Fans freuen sich über **Motocross Madness 2** und **Rally Championship 2002**, Strategen kommen mit **Schiene & Straße**, **Silent Hunter 2**, **Conflict Zone**, **Warlords Battlecry 2**, **Die Siedler 4** und vor allem dank des innovativen Asia-Echtzeit-Strategie-Hit **Battle Realms** auf ihre Kosten. Und wer es dann doch etwas actionlastiger mag, kann mit **Rayman 2**, **Evil Twin** und **Starlancer** loslegen. Für alle Spiele liegen die Original-Handbücher als PDF-Dateien zum Ausdrucken auf den jeweiligen CDs bei. Besonders löblich ist, dass Ubi Soft gerade bei Problemkindern wie **Die Siedler 4** oder **Gothic** die aktuellen, gepatchten Versionen verwendet. Das würde man sich bei allen Spielesammlungen so wünschen.

TESTURTEIL CLASSICS
GOLD GAMES 6

ENTWICKLER	ANBIETER
Diverse	Ubi Soft
PREIS	TERMIN
Ca. € 35,-	Oktober 2002
USK	SPRACHE
Ab 16 Jahren	Deutsch

88

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie GOLD GAMES 5 oder PLAY THE GAMES VOL. 4 mochten.

Diablo 2

Der Action-Rollenspiel-Dauerseller zum Kampfpreis: Dank des süchtig machenden Spielprinzips, der unzähligen Monster und Gegenstände, immer neuer Dungeons und des genialen Battle.net gehört **Diablo 2** noch nicht zum alten Eisen. Wer sich nach ein paar Monaten mit allen fünf Klassen durchgekämpft hat, greift zu dem Add-on **Lord of Destruction**. Fazit: Eine höhere Langzeitmotivation für so wenig Geld finden Sie sonst nirgendwo.

TESTURTEIL CLASSICS
DIABLO 2

ENTWICKLER	ANBIETER
Blizzard	Vivendi Universal
PREIS	TERMIN
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch

86

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie DUNGEON SIEGE oder NOX mochten.

Empire Earth

Und noch ein extralanges Spielvergnügen: Das Echtzeitstrategie-Spiel gibt's jetzt auch für den kleinen Geldbeutel. Sie führen ein Volk durch viele geschichtliche Epochen von der Steinzeit bis in das moderne Raumschiffzeitalter, bauen Siedlungen auf, bekämpfen Ihre Feinde und schließen Bündnisse. Die spannenden, sehr stark geskripteten Missionen heben **Empire Earth** wohltuend vom Echtzeitstrategie-Einerlei ab. Gehört in jede Sammlung!

TESTURTEIL CLASSICS
EMPIRE EARTH

ENTWICKLER	ANBIETER
Stainless Steel S.	Vivendi Universal
PREIS	TERMIN
Ca. € 20,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ab 12 Jahren	Deutsch

87

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie AGE OF EMPIRES 2 oder STARWARS ROT 2 mochten.

Fußballmanager 2002

Passend zum Start der neuen Bundesliga-Saison gibt es den Referenz-Manager von Electronic Arts für deutlich weniger Geld zu haben. Unzählige Funktionen, der brillante Kommentar-Modus, alle Originalnamen (natürlich aus der letzten Saison) und ein leistungsstarker Editor machen den **Fußballmanager 2002** zu einem Pflichtkauf für Fans von Bayern, Dortmund und Co. Ob der VfL Bochum bei Ihnen auch so einen fulminanten Start hinlegen wird?

TESTURTEIL CLASSICS
FUSSBALLMANAGER 2002

ENTWICKLER	ANBIETER
Electronic Arts	Electronic Arts
PREIS	TERMIN
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	SPRACHE
Ohne	Deutsch

86

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie ANSTOSS 3 oder MEISTER TRAINER mochten.

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
NEU Arcanum	Vivendi Universal	78	€ 13,-
Airline Tycoon Evolution	Monte Cristo	72	€ 40,-
Black & White	Electronic Arts	92	€ 20,-
NEU Bundesliga Man. X - 2002	Blackstar Multimedia	68	€ 20,-
C&C: Theatre of War	Electronic Arts	79	€ 50,-
Comanche Gold	ak Tronic	67	€ 10,-
Commandos 2 DVD-Edition	Eidos	90	€ 46,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
NEU Diablo 2	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Die Siedler 4 Gold	Ubi Soft	85	€ 50,-
Die Völker 2 Gold Edition	Jowood	74	€ 25,-
NEU Empire Earth	Vivendi Universal	87	€ 18,-
Fallout Radioactive	Virgin Interactive	80	€ 20,-
NEU Fußballmanager 2002	Electronic Arts	86	€ 32,-
Gabriel Knight 3	Vivendi Universal	72	€ 15,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Giants	Virgin Interactive	78	€ 11,-
NEU Gold Games 6	Ubi Soft	88	€ 35,-
Hidden & Dangerous Gold	Take 2	74	€ 15,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Icewind Dale: Herz d. Winters	Virgin Interactive	82	€ 9,-
Legendary Lords Collection	Vivendi Universal	75	€ 15,-
Lucas Arts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
Myth 3	Take 2	80	€ 15,-
NASCAR Racing 4	Vivendi Universal	81	€ 13,-
No One Lives Forever	Vivendi Universal	88	€ 26,-
Nocturne	Take 2	82	€ 19,-
Pizza Connection 2	ak Tronic	75	€ 10,-
Pro Rally 2001	Ubi Soft	76	€ 10,-
Rayman 2	ak Tronic	83	€ 10,-
Rogue Spear	ak Tronic	75	€ 10,-

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Red Faction	THQ	76	€ 20,-
S.W.I.N.E.	Fishtank	81	€ 15,-
Sacrifice	Virgin Interactive	83	€ 11,-
Serious Sam 2	Take 2	73	€ 20,-
ST: Voyager - Elite Force Double Pack	Activision	79	€ 20,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Startopia	Eidos	86	€ 20,-
Stronghold Deluxe	Take 2	84	€ 26,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
Tomb Raider 2-4 - DVD	Eidos	86	€ 50,-
Totally Sports	Blackstar Multimedia	62	€ 15,-
Totally Strategy	Blackstar Multimedia	79	€ 25,-
Tropico Gold Pack	Take 2	84	€ 30,-
Worms Armageddon	ak Tronic	68	€ 10,-
NEU Zeus	Vivendi Universal	81	€ 15,-

TOP 10

N = Neu im Programm!

Arbeitsspeicher und CPUs ... Preise auf Anfrage!

Grafikkarten

			€
	V1E	ASUS	7100 Pro MX-400 TV-OUT 64MB 101.00
TOP			
	VHS	ASUS	V8420TD GF4 TI4200 DDR 64MB 191.00
	VHT	ASUS	V8420TD GF4 TI4200 DDR 128MB 216.00
	V0K	ASUS	V8460UltraDT GF4 TI4600 DDR 128MB 455.00
	V0L	ASUS	V8460UltraDVI GF4 TI4600 DDR 128MB 489.00
	V07	ATI	XPert- 98 Pro PCI 8MB 33.50
	V1T	ATI	Radeon 7000 DVI/TV-OUT 32MB 51.00
N	VHZ	ATI	Radeon 9000 Atlantis DVI 64MB 116.00
N	V1B	ATI	Radeon 9000-LE Atlantis TV-OUT 64MB 89.00
	V0P	Gainward	PPPro600 GF4 TV-OUT 64MB 89.00
	VAA	Gainward	PPPro650XP-GS GF4 TV-OUT 64MB 155.00
	V8X	Gainward	Ultra750-GS GF4 TV-OUT 128MB 429.00
	VH0	Gainward	PP-MX600 GF4 TV-OUT 128MB 99.00
TOP			
	VZ8	Hercules	Prophet FDX 8500LE 64MB bulk 109.00
N	VHV	Matrox	Parhelia CRT/2xDVI 128MB 389.00
	V2Y	MSI	MS-8860 MX420 GF4 TV-OUT 64MB 82.50
N	VHM	MSI	MS-8870 TI4200 GF4 TD 64MB 189.00
N	VHY	MSI	MS-8870 TI4200 GF4 TD 64MB 182.00

DVD

			€
	CZ3	Philips	DVDRW208K DVD+RW bulk 277.00
N	CZC	Philips	DVDRW228R DVD+RW/+R retail 419.00
	CZ7	Philips	DVDRW288B DVD+RW/+R bulk 395.00
	CZ0	Ricoh	MP5125ADP DVD+RW/+R Kit 419.00
	CU4	Cyberdrive	DM166 DVD-ROM 16*/40* retail 47.00
	C05	Pioneer	DVD-106S DVD-ROM 16*/40* Slot-in 57.00
	C08	Pioneer	DVD-116 DVD-ROM 16*/40* Schwarz 53.50
	CW0	LG	DRD 8160B DVD-ROM 16*/48* retail 49.00
	CN6	Lite-On	LTD-163-02VH DVD-ROM 16*/48* retail 49.50
	CR9	Toshiba	SD-M1612 DVDROM 16*/48* intern bulk 49.90

CD-Writer

			€
	CW6	LG	W8320B-B 32*/10*/40* bulk 67.50
	CZ8	LG	W8480B/B 48*/16*/40* bulk 108.00
N	CZB	LG	C4320BB 32*/10*/40*/16* combo 115.00
	CW2	CR	480ATE 32*/12*/40* bulk 69.50
	CZ5	CR	485CTE 40*/20*/48* retail 87.50
TOP			
	CV6	Cyberdrive	CW-058D 32*/12*/48* retail 64.00
	CW8	LG	W8320B-R 32*/10*/40* retail 71.00
	CX9	LiteOn	LTR40125S 40*/12*/48* retail 78.50
	CW1	Philips	PCRW-1610B 16*/10*/40* bulk 53.00
	CX8	Ricoh	MP7320ADP 32*/10*/40* Kit 74.50
	CY8	Ricoh	MP8068P USB 8*/8*/24* retail 207.00
	CX0	Ricoh	MP9200AR 20*/10*/40*/12* 129.00
	CX4	Traxdata	24*/12*/40* Kit 78.00
	CX5	Traxdata	32*/10*/40* Kit 83.50
	CX6	Traxdata	40*/12*/48* Kit 81.50
	CZA	Traxdata	48*/12*/48* retail 104.00

Mainboards (Sockel 462)

			€
N	B4W	Abit	AT7/XP MAX 462 199.00
	B1I	Abit	KR7A Raid 462 166.00
	B7Q	Abit	KX7-333 Raid 462 132.00
	B7O	ASUS	A7V266-C/WA 462 91.00
N	B5X	ASUS	A7V8X/LAN/SATA/PA/Fir 462 179.00
	BY8	Elite (ECS)	K7S5A 462 65.00
	B1F	Elite (ECS)	K7S5A Lan 462 69.50
	B6K	Elite (ECS)	K7S6A 462 66.00
	B6S	Elite (ECS)	K7VMM2 1A 462 M-ATX 68.00
	B7P	Elite (ECS)	K7VTA3 3.1 462 69.00
	BX8	Elite (ECS)	K7VZA3.0A 462 54.00
	B3U	Epox	EP-8K3A DDR 462 109.00
	B4U	Epox	EP-8K3A+ DDR 462 125.00
N	B9V	Epox	EP-8K5A2 DDR 462 118.00
N	B1W	Epox	EP-8K5A2+ DDR 462 137.00
N	B6W	Gigabyte	GA-7VR DDR 462 95.00
	B9E	Gigabyte	GA-7ZX-E 462 69.00
	B2F	MSI	6330 K7T Turbo-2 462 82.00
TOP			
	B8S	MSI	6380 K7T 266Pro2A 462 79.00
N	B5V	MSI	6380 KT3 Ultra2 DDR 462 116.00
N	B8V	MSI	6380 KT3 Ultra2-8R DDR 462 165.00
N	B6V	MSI	6380 KT3 Ultra2-R DDR 462 146.00
	B6M	Shuttle	AK32/2 SD+DDR 462 66.00

DIE AMD SEPTEMBER-ONLINE-VERLOSUNG!

Gewinnen Sie in unserer September-Online-Verlosung

1. einen AMD XPAthlon™ 2000+
2. einen AMD XPAthlon™ 1800+
3. einen AMD XPAthlon™ 1700+

Mehr dazu ... ab dem 1. September 2002 ... online unter www.fortknox.de!

AMD Athlon PROCESSOR XP

Der Computerhardware-Versand

www.FortKnox.de

COMPUTER GMBH

Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

ServiceShopping für Preisbewußte

BESTELLTELEFON: **0800-3678566** • BESTELLFAX: **0800-3678329**

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr — 24 Stunden täglich

E-MAIL: **info@fortknox.de**

SERVICE TELEFON: **01802-3678566** (0,06 €/Anruf) • E-MAIL: **service@fortknox.de**

Mainboards (Sockel 478)

			€
	B3T	Abit	BD7-II P4 478 S-ATX 124.00
N	B2W	Abit	BG71 P4 478 S-ATX 99.00
N	B3W	Abit	IT7/XP Max P4 478 S-ATX 205.00
	B8U	Abit	SA7 P4 478 S-ATX 91.50
N	B5W	Abit	SR7-8X P4 478 S-ATX 116.00
	B4O	ASUS	P4B533 478 S-ATX 173.50
	B5O	ASUS	P4B533-E/Lan/F/R 478 S-ATX 199.00
N	B3X	ASUS	P4S8X/LAN P4 478 S-ATX 146.00
N	B2X	ASUS	P4S8X/LAN/SATA/1394 478 173.00
N	B4X	ASUS	P4SE/PA P4 478 S-ATX 95.00
N	B7V	Elite (ECS)	P4S5A/DX 478 S-ATX 71.50
N	B7X	Elite (ECS)	P4VXAD 3.1A 478 66.00
	B1V	Epox	EP-4G4AN 845 P4 478 S-ATX 146.00
N	B7W	Gigabyte	GA-8IE P4 478 S-ATX 115.00
N	B8W	Gigabyte	GA-8IEX P4 478 S-ATX 139.00
N	B9X	Gigabyte	GA-8IEXP P4 478 S-ATX 164.00
N	B8X	Gigabyte	GA-8IHXP P4 478 S-ATX 198.00
N	B1Z	MSI	6567 645 E Max2-L 478 S-ATX 113.50
N	B2Z	MSI	6567 645 E Max2-LRU 478 133.00
	B3O	Shuttle	PC-SS50 478 F-ATX 306.00
N	B9W	Shuttle	PC-SS51 478 F-ATX 399.00

Festplatten IDE / SCSI

			€
	F1E	Conner/Excelstore	15.2GB CT215 64.00
	F3L	Conner/Excelstore	20.0GB ES3220 66.00
	F6L	Conner/Excelstore	40.0GB ESJ240 81.50
	F2M	IBM	20GB IC35L020-AV-VA 77.00
	F6F	IBM	40GB IC35L040-AV-VA 84.50
	F0F	IBM	40GB IC35L040-AV-VN 84.50
	B3I	IBM	60GB IC35L060-AV-VA 97.00
	F7F	IBM	80GB IC35L080-AV-VA 117.00
	F8F	IBM	120GB IC35L120-AV-VA 172.50
	F4F	Maxtor	20GB DM D740X 6L020J1 77.50
TOP			
	F0E	Maxtor	40GB DM 540X-4D 4D040H2 82.00
	F8B	Maxtor	40GB DM D740X 6L040J2 87.50
	F9K	Maxtor	40GB DM D740X 6L040L2 89.50
	F3B	Maxtor	80GB DM 540X 4K080H4 105.00
	F7K	Maxtor	80GB DM D740X 6L080L4 121.50
	F5E	Maxtor	80GB DM D740X 6L080J4 119.00
	F3P	Seagate	40GB Barracuda IV 86.50
	F3Q	Seagate	40.8GB U6 81.00
	F3T	Seagate	80.0GB U6 103.00
	FX8	WD	40GB WD400BB Caviar 89.00
	F4I	WD	80GB WD800AB Caviar 113.00
	F3M	WD	100GB WD1000BB Caviar 171.00
	F5G	WD	120GB WD1200BB Caviar 195.00
	F4H	WD	120GB WD1200JB Caviar 231.00
	F8L	IBM	SCSI 146.8GB U320 IC35L146XW-DY-10-0 1289.00
	F7E	Maxtor	SCSI 18.2GB U320 Atlas 10KIII 181.00
	FR3	Quantum	SCSI 9.1GB U160 Atlas V 65.00

Monitore VGA

			€
TOP			
	MP2	Belinea	17" 103026 70khz TCO99 147.00
	MN6	Belinea	17" 103055 95khz TCO99 219.00
	MJ9	Belinea	17" 103045 86khz TCO99 168.00
	MN2	Belinea	19" 106055 96khz TCO99 271.00
	MD5	Belinea	21" 108025 107khz TCO99 595.00
	MM3	iiyama	17" HM703UT 96khz TCO99 314.00
	MN9	iiyama	19" LS902UT 96khz TCO99 249.00
	ML5	Samsung	15" Samtron 56E 58khz TCO95 134.00
	ML3	Samsung	17" Samtron 76E 70khz TCO99 151.00
	MK1	Samsung	17" Samtron 76DF 70khz TCO99 171.00
	ML1	Samsung	17" Samtron 76P 96khz TCO99 189.00
	ML6	Samsung	19" Samtron 96BDF 85khz TCO95 266.00

Monitore TFT

			€
N	MR1	Belinea	15.0" LCD 101536 61khz 339.00
N	MR3	Belinea	15.0" LCD 101537 61khz 399.00
N	MR5	Belinea	15.0" LCD 101555 404.00
	MR6	Belinea	15.1" LCD 101540 61khz 509.00
N	MR2	Belinea	17.0" LCD 101715 599.00
	MQ0	Belinea	17.4" LCD 101740 80khz 829.00
N	MR4	Belinea	18.1" LCD 101830 939.00
	MM0	EIZO	15.0" LCD-TFT L365 679.00
	MQ1	Hercules	15" Prophetview 720 519.00
	MQ6	Hercules	17" Prophetview 920 861.00
	MQ8	iiyama	15.0" AX3817UT 464.00
	MQ8	iiyama	17.0" AS4314UT 749.00
	MN0	Samsung	15.0" Samtron 51S 464.00
	MM2	Samsung	17.0" Samtron 71S 699.00
	L85	ultron	15.0" LCD UL150 plus mit Lautsprecher 499.50
	L86	ultron	17.0" LCD UL250 799.50

Gehäuse

			€
	G66	ATX-Miditower Serie III 300W PFC	44.00
	G70	ATX-Desktop Serie III 350W PFC	47.00
	G68	ATX-Bigtower Serie III 300W PFC	64.00
TOP			
	G94	ATX Miditower i6001Li 300W PFC	39.00
	G92	ATX Desktop Chenbro Mars 300W A4751	87.00
	G77	ATX Desktop Chenbro 300W VALUE 4781	89.00
	G90	Miditower Aluminium silber 400W PFC	142.00
	G97	Miditower Aluminium schwarz 400W PFC	139.00
N	G3C	Miditower Alu-Matt silber 430W USB	129.00
N	G2B	Chieftec Dragon Bigtower 300W beige	125.00
N	G3B	Chieftec Dragon Bigtower 300W schwarz	125.00
N	G4B	Chieftec Dragon Bigtower 300W blau	139.00
N	G5B	Chieftec Dragon Bigtower 300W silber	139.00
N	G6B	Chieftec Dragon Miditower 300W beige	109.00
N	G7B	Chieftec Dragon Miditower 300W schwarz	109.00
N	G8B	Chieftec Dragon Miditower 300W blau	115.00
	G2A	Miditower Nokia-Design 300W anthrazit	44.00
	G3A	Miditower Nokia-Design 300W beige	44.00
	L73	ultron	Miditower UG30A 300W USB anthrazit 59.95
	L74	ultron	Miditower UG30S 300W USB schwarz 59.95
	L72	ultron	Miditower UG30W 300W USB weiss 49.95
	L76	ultron	Miditower UG60S 300W USB schwarz 89.95
	L75	ultron	Miditower UG60W 300W USB weiss 79.95

Gehäusezubehör

			€
N	G1B	Evolution	Dämm-Matten Set EQ für Bigtower 48.00
N	G0B	Evolution	Dämm-Matten Set EQ für Miditower 39.00
	G6A	XBlue	Dämm-Matten Set für Bigtower 39.00
	G5A	XBlue	Dämm-Matten Set für Miditower 33.00
	G4A		ATX-Netzteil 350W mit PFC 23.00
	G76		ATX-Netzteil 400W mit PFC 33.00
	L71	ultron	Netzteil UN300 35.00
	G7A		ATX-Netzteil 300W Enermax Akt PFC FM retail 57.00
N	G4C		ATX-Netzteil 350W Enermax Akt.PFC FCA 99.00
	G8A		ATX-Netzteil 350W Enermax Akt.PFC FM retail 69.00
N	G5C		ATX-Netzteil 431W Enermax Akt.PFC FCA 139.00

MIX [AUSZUG von mehr als 10.000 Produkten]

			€
	L53	ultron	Quintus 120W Aktivboxen retail 9.95
	L51	ultron	Octavus 240W Aktivboxen retail 19.95
	L55	ultron	Quintus 420W Aktivboxen schwarz 29.95
N	A2C	Creative	Soundworks SBS 250s Aktivboxen 25.00
N	A3C	Wavemaster	MX-1 1200W Aktivboxen retail 99.00
	L78	ultron	CD-R 700MB 40x Jewelcase 10 Stk. 5.95
	L77	ultron	CD-R 700MB 40x Slimcase 10 Stk 4.95
	RC1	Verbatim	CD-RW 700MB 10x 1.99
	RD3	Trax	CD-RW 700MB 10x 10 Stk 17.99
	CS8	Cyberdrive	CDROM 52* retail 27.00
	CH8	Lite-On	LTN-526D CDROM 52* bulk 26.00
	Q91	DAWI	PCI DC-133 Ultra DMA Raid retail 67.00
	PY1	Spire	Copper CPK SOA; XP1700+ Base 18.00
	L61	ultron	CPK SOA; XP1900+ 14.95
	PW9	CoolerMaster	Silent CPK SOA; XP2100+ 32.00
	P8S	Spire	SkiveStream CPK SOA; XP2200+ 21.00
	P5A	Spire	Wärmeleitpaste A STARS-700 silber 9.00
	SD9	Mustek	Digitalkamera Gsmart-300 USB 69.00
	SN3	SPYPEN	Camera MEMO 1.3 Megapixel 112.00
	L91	ultron	CompactFlash Card Adapter PCMCIA 15.95
	SL4	Apacer	CompactFlash Card 64MB 39.00
	SL5	Apacer	CompactFlash Card 128MB 65.00
	SL2	Apacer	CompactFlash Card 256MB 119.00
	L87	ultron	CompactFlash Card 32MB 29.95
	L88	ultron	CompactFlash Card 64MB 44.95
	L89	ultron	CompactFlash Card 128MB 79.95
	L90	ultron	CompactFlash Card 256MB 149.95
	S02	PenDrive	USB-Disk 32MB 44.00
	S04	PenDrive	USB-Disk 128MB 89.00
TOP			
	L13	Teac	Diskettenlaufwerk 3.5" 1.44MB 9.99
TOP			
	SN9	Canon	Smartbase MPC 600F 429.00
	DM2	Canon	S630 179.00
	DN3	HP	Deskjet 845C 74.00
	Y68	Anubis	Headset (für Anschluss an Soundka.) 9.95
	A0A	Plantronics	Headset audio90 Hifi 39.00
	N02	Edimax	Printserver PS-3101P 3x Parallel 99.00
	H99	AVM	Fritz-Card ISDN-Karte PCI 2.0 66.00
	JD6	Thrustmaster	Tactical board Joystick 75.00
	JC9	Thrustmaster	FF GT RacingWheel Ferrari 94.00
	H69		Modem Intern V90 retail 9.00
	HE4	Devolo	Microlink 56K Fun II Faxmodem retail 53.00
	HC9	Elsa	MicroLink FUN ADSL USB retail 99.00
	J41	QTronix	2 Tastenmaus PS2 retail 3.00
	NC9	Edimax	PCI EN9130TX 100Mbit Netzwerkkarte 14.00
	L59	ultron	PCI UNE100TX 100Mbit Netzwerkkarte 14.95
N	N36	Patchkabel	RJ45 0,5m S/UTP C5 3.50
N	ND1	Edimax	DSL & Cable Router + 4x Switch 99.00
TOP			
	L81	ultron	UNS80 8*RJ45 Desk-Switch metallic 59.95
	P6A	Mustek	ScanExpress A3 USB 166.00
	I71		MS WINDOWS XP Home Edition DSP 111.00
	X36		SB PCI Soundkarte 128 bulk 17.90
	L57	ultron	PCI Soundkarte 6 Kanal 5.1 retail 29.95
	A87	Creative	Surroundsystem 4PointSurround 1600 62.50
	A6A	Logitech	Surroundsystem Z-540 79.00
	A8B	ultron	Surroundsystem 550W 4.1 49.95
	A0C	ultron	Surroundsystem 650W 5.1 mit Fernbed. 99.95
	A1C	ultron	Surroundsystem 850W 5.1 79.95
	T57	QTronix	Scorpius Tastatur W98 PS/2 8.65

SPEZIAL

Nur **4,90 € Versandkosten** pro Lieferung plus Nachnahme sowie 1,53 € Nachnahme pro Paket auf die Postrechnung bei Online-Bestellungen!

Alle Bestellungen ab einem Warenbestellwert von **399,- € versandfrei!**

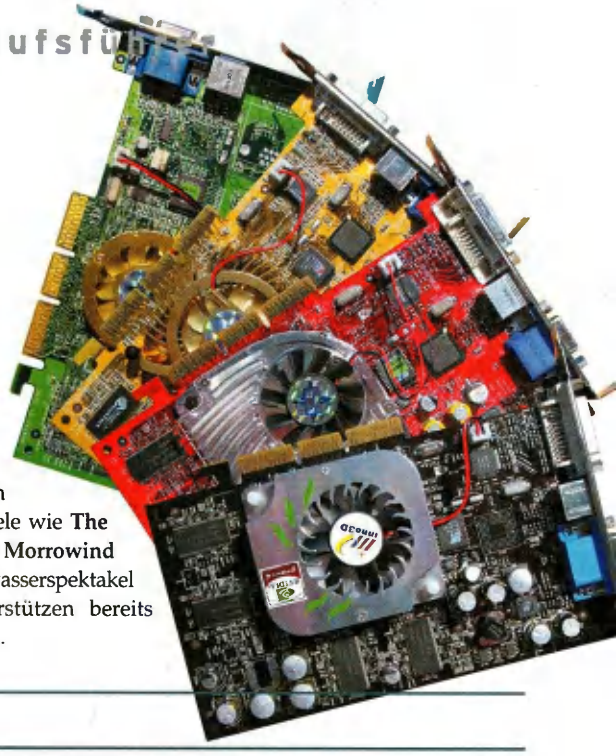
Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme.
Irrtümer, Drucktehler, Preisänderungen vorbehalten
Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller
Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 09.08.2002

Quick-Shop: www.fortknox.de

Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind.



Sparsame Spieler greifen zu den günstigsten Grafikkarten von Nvidia (Geforce), Ati (Radeon/7500) und ST Microelectronics (Kyro I und II). Etwas schneller und teurer wird's mit den Geforce2-Ti-Karten oder Geforce4-MX-440/460-Platinen. Sparsame 3D-Fans rüsten auf eine günstige DirectX-8-Karte um (Radeon 8500/LE, Geforce4 Ti-4200) oder Geforce3. Nur damit werden zukünftige Ego-Shooter wie **Unreal Tournament 2003** in voller Grafikpracht erstrahlen. Aber auch aktuelle 3D-Spiele wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind** und das Unterwasserspektakel **Aquanox** unterstützen bereits DirectX-8-Grafik.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor	Grafikkarten bis 100 Euro	Grafikkarten bis 200 Euro	Grafikkarten bis 300 Euro	Grafikkarten bis 500 Euro
Athlon/Pentium III (500-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Duron/Celeron (600-800 MHz)	Geforce2 MX-200/MX/MX-400	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440, Radeon 64 DDR
Athlon/Pentium III (800-1.100 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce 4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Duron/Celeron (800-1.300 MHz)	Geforce2 MX/MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon (1.100-1.400 MHz)/ Pentium III (1.100-1.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Athlon XP (1.400+ bis 2.000+)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Radeon 7500, Radeon 8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600
Pentium 4 (1.400-2.200 MHz)	Geforce2 MX-400, Kyro II	Geforce2 Ti, Geforce4 MX-440/ MX-460, Radeon 64 DDR	Geforce2 Ti, Geforce3 Ti-200, Geforce4 MX-460, Radeon 7500/8500 LE, Geforce4 Ti-4200	Geforce3 Ti-500, Radeon 8500, Geforce4 Ti-4400/4600

ÜBERSICHT ALLER AKTUELLEN GRAFIKCHIPS

Chipsatz	Chiphersteller	Chiptakt	Speicherbusbreite	Speicher	Effektiver Speichertakt	Top-Modell	Durchschnittspreis
Geforce 256 DDR	Nvidia	120 MHz	128 Bit	32 MB DDR-SDRAM	300 MHz	Asus V6800	Ca. € 100,-
Geforce2 MX	Nvidia	175 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 183 MHz	Hercules 3D Prophet II MX	Ca. € 100,-
Geforce2 MX-200	Nvidia	183 MHz	32 Bit/64 Bit (*2)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM	166 bis 200 MHz	Aopen MX-200 V	Ca. € 80,-
Geforce2 MX-400	Nvidia	200 MHz	64 Bit/128 Bit (*1)	32 MB DDR-/SDR-SDRAM (*3)	166 MHz	Asus AGP-V7100 Pro/T	Ca. € 90,-
Geforce2 GTS Pro	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	366 MHz	Hercules 3D Prophet II GTS Pro	Ca. € 150,-
Geforce2 Ti	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	MSI G2 T Pro-VT	Ca. € 180,-
Geforce3	Nvidia	200 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Hercules 3D Prophet III	Ca. € 250,-
Geforce3 Ti-200	Nvidia	175 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Innovision Tornado GF3 Ti-200	Ca. € 260,-
Geforce3 Ti-500	Nvidia	240 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Asus V8200 T5 Deluxe	Ca. € 450,-
Geforce4 MX-420	Nvidia	250 MHz	128 Bit	64 MB SDR-SDRAM	166 MHz	Creative 3DB4 MX420	Ca. € 150,-
Geforce4 MX-440	Nvidia	270 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	400 MHz	Leadtek Winfast A170V DDR TH	Ca. € 175,-
Geforce4 MX-460	Nvidia	300 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Gigabyte G4MX460-VT	Ca. € 200,-
Geforce4 Ti-4200	Nvidia	250 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	500 MHz	Leadtek Winfast A250 LE TD	Ca. € 250,-
Geforce4 Ti-4400	Nvidia	275 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Creative 3DB4 Titanium 4400	Ca. € 400,-
Geforce4 Ti-4600	Nvidia	300 MHz	128 Bit	128 MB DDR-SDRAM	650 MHz	Asus V8460 Ultra	Ca. € 500,-
Kyro I	STM	115 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM	115 MHz	Videologic Vivid!	Ca. € 70,-
Kyro II	STM	175 MHz	128 Bit	32 MB SDR-SDRAM (*4)	175 MHz	Hercules 3D Prophet 4500 32	Ca. € 80,-
Parhelia-512	Matrox	220 MHz	256 Bit	128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Matrox Parhelia-512 (Retail)	Ca. € 550,-
Radeon 64 DDR	Ati	183 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	364 MHz	Ati Radeon 64 DDR	Ca. € 200,-
Radeon 7500	Ati	290 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	460 MHz	Ati Radeon 7500	Ca. € 160,-
Radeon 8500	Ati	275 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Ati Radeon 8500	Ca. € 320,-
Radeon 8500 LE	Ati	250 MHz	128 Bit	64 MB DDR-SDRAM	500 MHz	PowerMagic Radeon 8500 OEM	Ca. € 270,-
Radeon 9000	Ati	250 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	400 MHz	3D Prophet 9000 64	Ca. € 150,-
Radeon 9000 Pro	Ati	275 MHz	128 Bit	64/128 MB DDR-SDRAM	550 MHz	Saphhire Radeon 9000Pro	Ca. € 150,- (*5)

*1) 32 Bit DDR-SDRAM oder 64 Bit SDR-SDRAM *2) 64 Bit DDR-SDRAM oder 128 Bit SDR-SDRAM *3) Ausnahme: seltene Versionen mit 64 MByte SDR-SDRAM *4) Ausnahme: Hercules 3D Prophet 4500 64 MB *5) laut Hersteller

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 190,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 200,-	128 MB DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1.8
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MB DDR-SDRAM	250 /250 MHz (DDR)	1.9
Atlantis Rad. 9000 Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.8
G4MX460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 200,-	64 MB DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1.9
G4MX-440-T	MSI	Geforce4 MX-440	Ca. € 170,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	1.9
Winfast A170V DDR TH	Leadtek	Geforce4 MX-440	Ca. € 175,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.0
Geforce4 MX-440	Aopen	Geforce4 MX-440	Ca. € 155,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.2
Siluro G4 MX/TV	Abit	Geforce4 MX-440	Ca. € 180,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.2
Pixelview G4 MX-440	Pixelview	Geforce4 MX-440	Ca. € 165,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.2
Verto Geforce4 MX-440	PNY	Geforce4 MX-440	Ca. € 160,-	64 MB DDR-SGRAM	270/200 MHz (DDR)	2.2

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 550,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.3
V8420 Deluxe 128 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 330,-	128 MB DDR-SDRAM	260 /255 MHz (DDR)	1.5
V8460 Ultra	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 480,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Winfast A250 Ultra TD	Leadtek	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 530,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
G4Ti4600-VTD	MSI	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 529,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
3D Blaster4 Titanium 4600	Creative	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 500,-	128 MB DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1.5
Ultra/650 XP GS	Gainward	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 300,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	1.6
Tornado G4 Ti-4200/128	Innovision	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 239,-	128 MB DDR-SDRAM	250/223 MHz (DDR)	1.6
Mava AP128DG-H	Gigabyte	Radeon 8500	Ca. € 360,-	128 MB DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1.6
V8420/TD 64 MB	Asus	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 230,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1.6
G4Ti4200-DT64	MSI	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 225,-	128 MB DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1.6

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (17 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
FlexScan T565	Eizo	€ 519,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	€ 409,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 357,-	D-Sub	30-95 kHz	1,9
7Klr+	AOC	€ 255,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
7Glr	AOC	€ 204,-	D-Sub	30-95 kHz	2,4

ANALOGE RÖHREN-MONITORE (19 ZOLL)

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
Brilliance 109P	Philips	€ 664,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Vision Master Pro 454	Iiyama	€ 599,-	2xD-Sub	30-130 kHz	1,9
CM715	Hitachi	€ 409,-	D-Sub	30-95 kHz	2,0
EX950F	CTX	€ 409,-	D-Sub	30-97 kHz	2,0
N110S	Videoseven	€ 306,-	D-Sub	30-110 kHz	2,1

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 15 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV520	CTX	€ 614,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
Syncmaster 151BM	Samsung	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
PV505	CTX	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
TL550	Relisys	€ 410,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3
AV 510 FT	Vobis	€ 511,-	D-Sub	30-60 kHz	2,3

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD) 17 ZOLL

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
PV720A	CTX	€ 920,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
L70A	Hyundai	€ 920,-	D-Sub, DVI-D	30-60 kHz	2,0
LM700	AOC	€ 770,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2
AS4314UT	Iiyama	€ 835,-	D-Sub	30-60 kHz	2,2

DVD-ROM-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Wertung
DVD-105SZ	Pioneer	€ 92,-	EIDE	40x/16x	1,9
DM166D	Cyberdrive	€ 84,-	EIDE	40x/16x	2,0
DVD-A06S	Pioneer	€ 89,-	EIDE	40x/16x	2,0
LTD-163	Lite-On	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,2
DVD-E616	Asus	€ 89,-	EIDE	48x/16x	2,3

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	U/Min.	Größe	Wertung
Barracuda	Seagate	€ 249,-	7.200	80 GB	1,9
D740X	Maxtor	€ 199,-	7.200	80 GB	2,0
WD800BB	Western Digital	€ 229,-	7.200	80 GB	2,1
60GXP	IBM	€ 164,-	7.200	60 GB	2,1
5T060H6	Maxtor	€ 204,-	7.200	60 GB	2,2

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 84,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 204,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire 24/96	Terratec	€ 244,-	EAX, A3d 1.0	1,8

STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	270 Watt	Analog/digital	1,4
Soundworks Slim500	Creative	€ 89,-	29 Watt	Analog	2,2
XPS 210	Hercules	€ 61,-	50 Watt	Analog	2,2
S-20	Logitech	€ 55,-	20 Watt	Analog	2,3
Soundbird Flatpanel Pro	Fujitsu-Siemens	€ 49,-	16 Watt	Analog	2,4

4.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	400 Watt	Analog	1,4
Logitech	Z-560	€ 299,-	400 Watt	Analog	1,4
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	100 Watt	Analog/digital	1,5
A 3.500	Philips	€ 178,-	80 Watt	Analog	1,9
Soundman Xtrusio DSR-100	Logitech	€ 204,-	100 Watt	Analog/digital	1,9

5.1-SOUNDSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Digitheatre DTS	Videologic	€ 614,-	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 460,-	450 Watt	Analog	1,6
Inspire 5700 Digital	Creative	€ 399,-	79 Watt	Analog/digital	2,0
ZXR-500	Videologic	€ 139,-	65 Watt	Analog	2,2

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 240,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Guillemot	€ 130,-	10	USB, seriell	2,0

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 51,-	12	USB	1,7
SW Game Pad Pro	Microsoft	€ 36,-	10	USB	2,0
Cyber Voyager	Typhoon	€ 36,-	12 + Shift	USB	2,1
P 1500	Saitek	€ 34,-	8	USB	2,1
2002 FIFA WC Dual Analog	Thrustmaster	€ 25,-	12	USB	2,2

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 123,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 384,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 72,-	8	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 70,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Optical	Microsoft	€ 50,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Mouse Man Optical	Logitech	€ 50,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	2,0

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8
Internet Keyboard	Microsoft	€ 24,-	Schwer	PS/2, USB	1,8

KOMBINATION MAUS & TASTATUR

Modell	Hersteller	Preis	Maus	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop Optical	Logitech	€ 140,-	Kabellos/optisch	PS/2, USB	1,9
Power Office Keyboard for XP	Typhoon	€ 30,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	1,9
Cordless Desktop Itouch	Logitech	€ 89,-	Kabellos/Kugel	PS/2, USB	2,3
Cybo@rd Plus	Cherry	€ 99,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,3
Keyboard & Wheel Mouse	Microsoft	€ 79,-	Kabellos/Kugel	PS/2	2,5

PREISWERT & SCHNELL & ZU

ALTERNATE™
COMPUTERVERSAND GMBH

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS

	MB / Chip	€
V7700TVX Deluxe +VIVO	64-DD / GF2 Ti	159,-
V8170/T Magic +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	99,-
V8170 DDR/T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	109,-
V8170 Pro/T +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	134,-
V8200T5 Deluxe +VIVO	64-DD / GF3 Ti 500	349,-
V8420/DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	189,-
V8420/DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	219,-
V8420/TD +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	199,-
V8420/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	234,-
V8420 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	289,-
V8440/DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	269,-
V8440/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	289,-
V8440 Deluxe +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	339,-
V8460 Ultra/DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	409,-
V8460 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	429,-
V8460 Ultra Deluxe +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4600	459,-

GAINWARD

	MB / Chip	€
GF3 Ti/500 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	159,-
GF3 Ti/500 GS +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	179,-
GF3 Ti/500 XP GS +VIVO	128-DD / GF3 Ti 200	199,-
GF4 Pro/600 +TV-out (5 ns)	64-DD / GF4 MX-440	99,-
GF4 Pro/650 XP GS +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	169,-
GF4 Ultra/650	64-DD / GF4 Ti 4200	179,-
GF4 Ultra/650 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	199,-
GF4 Ultra/650 TV GS +TV-out	64-DD / GF4 Ti 4200	199,-
GF4 Ultra/650 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4200	269,-
GF4 Ultra/700 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	329,-
GF4 Ultra/700 XP GS +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4400	349,-
GF4 Ultra/750 XP +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	414,-
GF4 Ultra/750 XP GS +FW	128-DD / GF4 Ti 4600	489,-

Radeon 9000 Atlantis
SAPPHIRE-Grafikkarte
ATI Radeon 9000 Grafikchip, 64 MB DDR-RAM, TV-out, DVI, VGA, retail inkl. Power DVD XP 4.0

€ 139,-

SPARKLE

	MB / Chip	€
SP7000T2 +TV-out+DVI	64-DD / GF3 Ti 200	109,-
SP7000T2 +TV-out+DVI	128-DD / GF3 Ti 200	129,-
SP7100M2 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	69,-
SP7100M4 +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	89,-
SP7200T2 Pure	64-DD / GF4 Ti 4200	159,-
SP7200T2 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	199,-
SP7200T4 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	259,-
SP7200T6 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	369,-
SP7200T6 Platinum +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4600	399,-

MSI

	MB / Chip	€
G4MX420D-T +TV-out	64-DD / GF4 MX-420	89,-
G4MX440-T +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	99,-
G4MX440-VTP +VIVO	64-DD / GF4 MX-440	109,-
G4MX460-VTP +VIVO	64-DD / GF4 MX-460	149,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI rev.	64-DD / GF4 Ti 4200	179,-
G4Ti4200-TD64 +VIVO+DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	199,-
G4Ti4200-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	209,-
G4Ti4200-VTP +VIVO	128-DD / GF4 Ti 4200	219,-
G4Ti4400-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4400	289,-
G4Ti4600-VTD +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	399,-

GIGABYTE

	MB / Chip	€
AR64D-H +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 7500	109,-
AP64DG +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 7500	109,-
AP64D +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 8500LE	169,-
AP64D-H +TV-out+DVI	64-DD / Rad. 8500	189,-
AP128DG-H +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 8500	259,-
AP128D-H3 +VIVO+DVI	128-DD / Rad. 8500XT	a.A. L

ABIT

	MB / Chip	€
Siluro GF4 MX +TV-out	64-DD / GF4 MX-440	109,-
Siluro GF4 MXPro +TV-out	64-DD / GF4 MX-460	159,-
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	189,-
Sil. GF4Ti4200 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	199,-
Sil. GF4Ti4600 +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	399,-

AOPEN

	MB / Chip	€
GF3Ti200-DVI 128 +TV-out	128-DD / GF3 Ti 200	149,-
GF4MX420-V64 +TV-out	64-SD / GF4 MX-420	89,-
GF4MX440-V64 +TV-out	64-SD / GF4 MX-440	104,-
GF4Ti4200 +TV-out+DVI	64-DD / GF4 Ti 4200	159,-
GF4Ti4200 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4200	209,-
GF4Ti4600 +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti 4600	389,-

SAPPHIRE

	MB / Chip	€
Radeon 9000 Atlantis	64-DD / Rad. 9000	139,-

CPU & RAM

Alle CPU- und RAM-Preise sind Tagespreise!

CPU

AMD

		normal	PIB
Duron™	900 MHz	39,-	
Duron™	950 MHz	44,-	
Duron™	1,0 GHz	49,-	
Duron™	1,1 GHz	52,-	
Duron™	1,2 GHz	54,-	69,-
Duron™	1,3 GHz	69,-	84,-
Athlon™ 133	1,33 GHz	79,-	
Athlon™ 133	1,4 GHz	94,-	
Athlon™ XP 1600+	1,4 GHz	79,-	
Athlon™ XP 1700+	1,46 GHz	89,-	109,-
Athlon™ XP 1800+	1,53 GHz	99,-	119,-
Athlon™ XP 1900+	1,6 GHz	129,-	149,-
Athlon™ XP 2000+	1,66 GHz	139,-	159,-
Athlon™ XP 2100+	1,73 GHz	169,-	189,-
Athlon™ XP 2200+	1,8 GHz	209,-	229,-

INTEL

			normal	in-a-box
Celeron® (FC2)	256	1,2 GHz		86,-
Celeron® (FC2)	256	1,3 GHz		99,-
Celeron® (FC2)	256	1,4 GHz		124,-
Celeron® (So478)	128	1,7 GHz		105,-
Celeron® (So478)	128	1,8 GHz		134,-
Celeron® (So478)	128	2,0 GHz		159,-
P III-S (FC2)	133	512	1,13 GHz	199,-
P III-S (FC2)	133	512	1,26 GHz	279,-
P III-S (FC2)	133	512	1,4 GHz	399,-
P4 (So478)		512	1,6 GHz	189,-
P4 (So478)		512	1,8 GHz	199,-
P4 (So478)		512	2,0 GHz	239,-
P4 (So478)		512	2,2 GHz	289,-
P4 (So478)	533	512	2,26 GHz	289,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz	329,-
P4 (So478)	533	512	2,4 GHz	329,-
P4 (So478)		512	2,6 GHz	349,-
P4 (So478)	533	512	2,53 GHz	349,-
P4 (So478)		512	2,6 GHz	599,-
P4 (So478)	533	512	2,66 GHz	599,-
P4 (So478)	533	512	2,8 GHz	749,-

RAM

OEM

				€
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133	44,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133	89,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	69,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	129,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333	79,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333	164,-

INFINEON original

					€
DIMM	256 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	52,-
DIMM	512 MB	SDRAM	PC133-222	CL2	109,-
DIMM	128 MB	DDR	PC266	CL2	44,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	89,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	169,-

CORSAIR

					€
DIMM	256 MB	DDR	PC333-222	CL2	159,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333-222	CL2	299,-
DIMM	256 MB	DDR	PC400	CL2	169,-
DIMM	512 MB	DDR	PC400	CL2	299,-

KINGSTON ValueRAM

					€
DIMM	256 MB	DDR	PC266	CL2	84,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266	CL2	164,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		104,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		199,-
RIMM	128 MB	RDRAM	PC1066		99,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066		189,-

SAMSUNG original

					€
DIMM	128 MB	DDR	PC266		46,-
DIMM	256 MB	DDR	PC266		79,-
DIMM	512 MB	DDR	PC266		169,-
DIMM	128 MB	DDR	PC333		49,-
DIMM	256 MB	DDR	PC333		99,-
DIMM	512 MB	DDR	PC333		209,-
RIMM	256 MB	RDRAM	PC1066	32 Bit	239,-

MAINBOARDS

GIGABYTE GA-7VRXP
Sockel A Mainboard
VIA Apollo KT333 Chipsatz, 3x DDR-RAM, 2x U-133, 2x U-133 RAID, 5x PCI, 4x USB, 4x USB2.0, ATX, Sound, LAN

€ 129,-

ASUS

	Sockel/Chip	RAM	€
A7V266-C +Sound	SoA-KT266A	D	89,-
A7V266-EX +Sound	SoA-KT266A	D	119,-
A7V333 +Sound	SoA-KT333	D	119,-
A7V333 +Sound+FW+RAID	SoA-KT333	D	144,-
A7V8X +Sound+LAN	SoA-KT400	D	169,- L
A7V8X +S-ATA+LAN+FW+RAID	SoA-KT400	D	199,- L
A7S333 +Sound	SoA-745	D	84,-
A7M266-D/U Dual+Snd+LAN	SoA-760MPX	D+	299,-
TUSL2-C	PC2-815EP	S	94,-
TUSL2-C +Sound	PC2-815EP	S	99,-
P4S333 +Sound	So478-645	D	99,-
P4S533 +Sound+LAN	So478-645DX	D	129,-
P4B266 +Sound	So478-845D	D+	159,-
P4B533 +Sound	So478-845E	D	174,-
P4B533-V +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	189,-
P4T-E +Sound	So478-850	R+	179,-
P4T533 +Sound+RAID	So478-850E	R32	219,-
P4T533 +Sound+RAID mit 256 MB RIMM PC1066	So478-850E	R32	359,-

GIGABYTE

	Sockel/Chip	RAM	€
GA-7VR +Sound	SoA-KT333	D	99,-
GA-7VTXH+ +Sound+LAN	SoA-KT266A	D	109,-
GA-7VRX +Sound	SoA-KT333	D	104,-
GA-7VRXP +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	129,-
GA-7DX+ +Sound	SoA-761	D+	74,-
GA-7DXR+ +Sound+RAID	SoA-761	D+	119,-
GA-8SDX +Sound	So478-645	S+	84,-
GA-8IRXP +Snd+LAN+RAID	So478-845D	D+	154,-
GA-8IEXP +Sound+LAN+FW+RAID	So478-845E	D	174,-
GA-8IGX +Sound+VGA+LAN	So478-845G	D	159,-
GA-8IHXP +Snd+LAN+RAID	So478-850E	R	199,-

ELITEGROUP

	Sockel/Chip	RAM	€
K7VT4A3 3.0+Sound	SoA-KT333	D	74,-
K7VTA3 3.0+Sound+RAID	SoA-KT333	D	89,-
K7S5A +Sound	SoA-735	S/D	69,-
K7S5A +Sound+LAN	SoA-735	S/D	74,-
K7S6A +Sound	SoA-745	D	69,-
P4S5M/DX +Sound+LAN	So478-645DX	D	84,-
L6SMG (LATX) +Sound+VGA+LAN	So478-850	D	69,-
P4IBASD +Sound+LAN	So478-845D	D	94,-
P4VXASD2 +Sound+LAN	So478-P4X266	S/D	79,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM + : auch ECC
D : DDR-RAM * : nur ECC Registered
R : RD-RAM R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI

	Sockel/Chip	RAM	€
K7T266 Pro2-A +Sound	SoA-KT266A	D	89,-
KT3 Ultra-ARU +Sound+RAID	SoA-KT333	D	149,- L
KT3 Ultra2 +Sound	SoA-KT333	D	129,-
KT3 Ultra2-R +Sound+RAID	SoA-KT333	D	159,-
KT3 Ultra2-BR Bluetooth +Sound+RAID	SoA-KT333	D	174,-
K7N415 Pro +Sound+LAN	SoA-nForce	D	89,-
K7N420 Pro +Snd+VGA+LAN	SoA-nForce	D	129,-
845E Max +Sound	So478-845E	D	129,-
845E Max2-L +Sound+LAN	So478-845E	D	149,-
845E Max2-BLR Bluetooth +Sound+LAN+RAID	So478-845E	D	199,-
845G Max-L +Sound+VGA+LAN	So478-845G	D	149,-

ABIT

	Sockel/Chip	RAM	€
KX7-333	SoA-KT333	D	124,-
KX7-333RAID +RAID	SoA-KT333	D	144,-
AT7-XP +Snd+LAN+FW+RAID	SoA-KT333	D	229,-
BD7II +Sound+LAN	So478-845E	D	134,-
IT7 MAX +Snd+LAN+FW+RAID	So478-845E	D	209,-
BG7 +Sound+VGA+LAN	So478-845G	D	159,-

EPOX

	Sockel/Chip	RAM	€
EP-8KHA+ +Sound	SoA-KT266A	D	104,-
EP-8K3A +Sound	SoA-KT333	D	124,-
EP-8K3A+ +Sound+RAID	SoA-KT333	D	129,-
EP-8K5A2 +Sound	SoA-KT333	D	129,-
EP-8K5A2+ +Snd+LAN+RAID	SoA-KT333	D	144,-
EP-4BEA +Sound	So478-845E	D	159,-
EP-4GEA +Sound+VGA	So478-845GL	D	149,-
EP-4G4AN +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	179,-

VIA

	Sockel/Chip	RAM	€
EPIA-5000 +Sound+VGA+LAN (Mini ITX) inkl. VIA C3-533 MHz CPU	PLE133	S	139,-
EPIA-800 +Sound+VGA+LAN (Mini ITX) inkl. VIA C3-800 MHz CPU	PLE133	S	149,-
P4PB-400L +Sound+LAN	So478-P4X400	D	134,-
P4PB-400FL +Snd+LAN+FW	So478-P4X400	D	149,-

INTEL

	Sockel/Chip	RAM	€
D845EBG2L +Sound+LAN	So478-845E	D	169,-
D845GBVL +Snd+VGA+LAN	So478-845G	D	179,-
D850EMVL +Sound+LAN	So478-850E	R	219,-

SOYO

	Sockel/Chip	RAM	€
K7V Dragon Plus +Sound+LAN+RAID	SoA-KT266A	D	149,-
KT333 Dragon Lite +Sound	SoA-KT333	D	109,-
KT333 Dragon Ultra +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	179,-
KT333 Dragon Ultra Platinum Extreme Platine +Sound+LAN+RAID	SoA-KT333	D	199,-
P4I Fire Dragon +Sound+LAN+RAID+FW	So478-845D	D	199,-

CORSAIR XMS
512 MB DDR-RAM PC400 CL2
„Extreme Memory-Speed", CMX512A3200CAS2

€ 299,-

PC-GEHÄUSE

LIAN-LI

	€
PC-50* Midi-Tower	129,-
PC-60* Midi-Tower	199,-
PC-61* Midi-Tower	234,-
PC-70* Big-Tower	319,-
PC-71* Big-Tower	339,-

COOLERMASTER

	€
ATC-201-SX* Midi-Tower	299,-
ATC-101-SX* Big-Tower	369,-
ATC-110-SX* Big-Tower	499,-
*komplett aus Aluminium, ohne Netzteil	

Diverse

			€
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	235 W	60,-
PROFI-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	99,-
PROFI-LINE Big-Tower	ATX	300 W	119,-
BLACK-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	74,-
SILVER-LINE Midi-Tower	ATX	300 W	74,-
ALU-LINE Midi-Tower edel, schwarz oder weiß	ATX	300 W	139,-
ARCTIC Midi-Tower Gehäuse komplett aus 2mm Aluminium	ATX	300 W	359,-
CHIEFTEC TX-10BD Midi-Tower	ATX	350 W	134,-
CHIEFTEC TX-10BLD Midi-Tower		350 W	144,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

Adresse
Philipp-[illegible]-Straße 9
[illegible] Lünen

Shopzeiten
[illegible]

GAMES

Top Ten

	€
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-
F1 2002	44,-
Grand Prix 4	44,-
GTA 3	44,-
Morrowind	44,-
Moto GP - Ultimate Racing Technology	34,-
Neverwinter Nights	44,-
Operation Flashpoint - Resistance (Add On)	27,-
Sudden Strike 2	44,-
Warcraft III	44,-

Action

	€
Aliens vs. Predator 2	44,-
Aliens vs. Predator 2 - Primal Hunt (Add On)	24,-
Alone in the Dark - The New Nightmare	39,-
Army Men 2	14,-
Battlefield 1942	44,- L
Codename - Outbreak	34,-
Comanche 4	44,-
Command + Conquer - Renegade	44,-
Der Anschlag - Sum of all Fears	34,-
Descent 3 - Mercenaries	14,-
Duke Nukem - Manhattan Project	29,-
Freespace 1+2	14,-
Giants White Label	14,-
Global Operations	44,-
GTA 3	44,-
Mafia	44,- L
MDK 1+2	14,-
Operation Flashpoint - Resistance (Add On)	27,-
Operation Flashpoint - Gold Upgrade (Add On)	14,-
Serious Sam - The Second Encounter	14,-
Spiderman - The Movie	36,-
Star Trek - Armada II	39,-
Star Wars - Jedi Knight 2	44,-
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	14,-
Tactical Ops	19,- L
Team Factor	45,-
Tom Clancy's Ghost Recon Mission Pack	19,-
Tom Clancy's Ghost Recon	29,-
Unreal Tournament 2003	44,- L

Mafia
Action
Jetzt vorbestellen!
€ 44,-

Strategie

	€
Age of Empires II - Gold Edition	44,-
Age of Wonders II	44,-
Anno 1602 - Königs Edition Classic	19,-
Black + White	39,-
Black + White - Insel der Kreaturen (Add On)	34,-
Civilization III	49,-
Der Industriegigant 2	44,-
Der Meistertrainer 01/02	44,-
Der Patrizier 2 - Aufschwung der Hanse	29,-
Die Gilde	39,-
Die Siedler - Gold Pack (Siedler IV + Mission + Add On)	39,-
Die Sims	44,-
Die Sims - Das volle Leben	19,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Die Völker 2	39,-
Disciples 2	44,-
Emperor - Schlacht um Dune	39,-
Empire Earth	44,-
Fallout Radioactive	24,-
Fallout Tactics	19,-
Mall Tycoon	24,-
Mech Warrior 4 - Black Knight (Add On)	19,-
Medieval Total War	39,- L
Patrizier 2 - Gold Edition	29,-
Pharao	14,-
Port Royale	44,-
Roller Coaster Tycoon	29,-
Sid Meier's Sim Golf	44,-
Sim City 3000	14,-
Ski Park Manager	39,-
Stronghold	29,-
Sudden Strike 2	44,-
Sudden Strike Forever	19,-
Tropico - Paradise Island (Add On)	19,-
Warcraft III	44,-

Sport & Simulation

	€
[illegible]station 2	44,-
Armored Fist 3	19,-
Colin McRae Rally 2.0	19,-
Crazy Taxi	39,-
Dave Mirra Freestyle BMX	34,-
Destroyer Command	29,-
DTM Race Driver	49,- L
Ducati World	34,-
Extreme Biker	12,-
Extreme Boards + Blades	9,-
Extreme Watersports	9,-
F1 2002	44,-
F-18 Super Hornet + Add On	14,-
FIFA Weltmeisterschaft 2002	39,-
Flight Simulator 2002	59,-
Flight Simulator Professional 2002	74,-
Flight Simulator Chateau de la Loire	9,-
Flight Simulator Geneve 2001	9,-
Flight Simulator Lauda 425	9,-

Operation Flashpoint
Resistance
Action
(Add On)
€ 27,-

	€
Grand Prix 4	44,-
IL2 Sturmovik	29,-
Manic Karts	9,-
Mat Hoffmans Pro BMX	34,-
Michael Schumacher Racing World Kart 2002	34,-
Midtown Madness 2.0	19,-
Moto GP - Ultimate Racing Technology	34,-
Moto Racer 3	14,-
Need for Speed - Brennender Asphalt (Classic)	14,-
Paris - Dakar Rally	39,-
Pro Train 2	34,-
Rally Championship 2002	24,-
Rally Trophy	19,-
Sacred Hunter 2	29,-
STCC 2 Touring Car Championship	39,-
Tennis Master Series	39,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	34,-
Train Simulator	54,-

Rollenspiel

	€
Baldur's Gate II - Premium Pack	49,-
Baldur's Gate + Legenden der Schwertküste (Double Pack)	14,- L
Dark Age of Camelot	34,-
Diablo II - Battle Chest	39,-
Divine Divinity	49,-
Dungeon Siege	44,-
Fallout 1+2	14,-
Fallout Apocalypse	24,-
Freedom Force	44,-
Grandia 2	44,-
Icewind Dale	14,-
Icewind Dale 2	44,- L
Icewind Dale - Herz des Winters (AddOn)	24,-
Might + Magic IX	44,-
Morrowind	44,-
Myst III - Exile	29,-
Neverwinter Nights	44,-
Planescape Torment - Memorial Box	24,-
Syberia	44,-

Spielekonsolen

	€
MICROSOFT XBOX	299,-
SONY Playstation 2	319,-
NINTENDO GameCube	189,-

Der Anschlag
Sum of all Fears
Action
€ 34,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks

	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Attack Refresh	USB	24,-
MS SideWinder Force Feedback Pro 2	USB	84,-
SAITEK ST200	USB	24,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	34,-
SAITEK SP550	GP	34,-
SAITEK X1	GP	9,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 2000	GP	19,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	39,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-

Gamepads

	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Precision	USB	14,-
LOGITECH WingMan Action	USB	24,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	34,-
LOGITECH WingMan Cordless Gamepad	USB	54,-
MS SideWinder	USB	24,-
MS SideWinder Strategic Commander	USB	19,-
MS SideWinder GameVoice Kommunikationskit	USB	49,-
SAITEK X6-34	GP	9,-
SAITEK P120	GP	14,-
SAITEK P750 Digital	USB	29,-
SAITEK P1500 Shock	USB	34,-
SAITEK P8000 Dash 2	USB	24,-

Lenkräder

	Anschluss	€
LOGITECH WingMan Formula GP	USB	44,-
LOGITECH WingMan Formula Force GP	USB	74,-
LOGITECH Momo Force Wheel	USB	179,-
MS SideWinder Precision Racing Wheel	USB	59,-
MS SideWinder Force Feedback Wheel	USB	114,-
SAITEK R80	GP	29,-
SAITEK R440	USB	79,-

Tastaturen

CHERRY

	Anschluss	€
G83-6105 Business	PS/2 o. USB	19,-
G83-6504 Business (+USB-Hub)	USB	34,-
G83-13000 Cybo@rd	PS/2 u. USB	29,-
G81-3000 Professional	PS/2 o. USB	29,-
G80-3000 Comfort	PS/2 o. USB	54,-
G84-4100 Slim (ultraflach)	PS/2	54,-

Einige CHERRY Tastaturen sind auch in verschiedenen Farb- und Sprachlayouts erhältlich

LOGITECH

	Anschluss	€
Deluxe Access Keyboard OEM	PS/2	19,-
Internet Navigator	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Refresh +Maus	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop iTouch +Maus	PS/2 u. USB	84,-
Cordless Desktop Optical +Maus	PS/2 u. USB	99,-

MICROSOFT

	Anschluss	€
Internet Keyboard Pro	PS/2 u. USB	49,-
Office Keyboard	PS/2 u. USB	54,-
Wireless Desktop	PS/2	69,-
Special Edition Desktop +Maus	PS/2 u. USB	129,-

Mäuse

SAITEK

	Anschluss	€
Optical Mouse	USB	24,-
GM2 GameMouse +ActionPad	USB	29,-
Cordless Optical Mouse	USB	49,-
Touch Force Mouse	USB	44,-

LOGITECH

	Anschluss	€
Pilot Wheel Mouse	PS/2 u. USB	24,-
Pilot Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless Mouse	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	54,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	34,-
Cordless Wheel Mouse OEM	PS/2 u. USB	34,-
MouseMan Dual Optical	PS/2 u. USB	44,-
Cordless MouseMan Optical	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	219,-

MICROSOFT

	Anschluss	€
WheelMouse Optical	PS/2 u. USB	29,-
Cordless WheelMouse	PS/2	39,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	59,-
IntelliMouse Optical Ice Blue	PS/2 u. USB	69,-
IntelliMouse Optical Natur	PS/2 u. USB	74,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	44,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	69,-

Diverse

	Anschluss	€
Standard	PS/2 u. ser.	4,-
Ergo Wheel	PS/2	7,-
i-Maus blau	PS/2	7,-
CHERRY Power Wheel Mouse	PS/2 u. USB	14,-
CHERRY Power Pad Mouse	PS/2 u. USB	19,-
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	29,-
LABTEC Optical Mouse	PS/2	14,-
LABTEC Wireless Mouse	PS/2	17,-
NEOLEC SnowMan LT	PS/2	9,-
NEOLEC Cordless Mouse	PS/2	29,-

Mousepads

	€
COMPAD Speed Pad (Gamer-Mousepad)	19,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad (Gamer-Mousepad)	20,-
RATPADZ Ratpad +Handballenauflage	27,-

Neverwinter Nights
Rollenspiel
€ 44,-

01805-905040 **
** € 0,12/Minute

ALTERNATE GARANTIERT!

FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

PREISWERT & SCHNELL & ZU

www.alternate.de

24-Stunden
Bestellannahme

Adresse
Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

Shopzeiten
Montag-Freitag 10-20 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

MULTIMEDIA

MP3-Player

SONICBLUE		€
RioVolt SP50	CD-MP3	119,-
RioVolt SP90	CD-MP3	159,-
RioVolt SP100	CD-MP3	239,-
RioVolt SP250	CD-MP3	289,-
Rio 600	32 MB	159,- L
Rio 600	64 MB	249,-
Rio 800	128 MB	399,-
RioRiot	20 GB	599,-
Rio Receiver	--	329,-

ARCHOS		€
Jukebox Studio 20	20 GB HDD	329,-
Jukebox Recorder 10	10 GB HDD	299,-
Jukebox Recorder 20	20 GB HDD	349,-
Jukebox Multimedia	10 GB HDD	529,-
Jukebox Multimedia Photo	10 GB HDD	579,-

Diverse		€
CREATIVE D.A.P. Jukebox	10 GB	319,-
CREATIVE Jukebox 3	20 GB	489,- L
LG MF-PD330	32 MB	69,-
LG AHA-FD770	32 MB	99,-
TERRATEC M3Po	CD-MP3	399,-
TERRATEC C.A.R. 4000	40 GB HDD	949,-

TA-927 4.1 Game Zone
KINYO Soundsystem
6 Watt RMS Subwoofer, 4x 1,5 Watt RMS Satelliten, Subwoofer in schwarzem Holzgehäuse

€ 34,-

Webcams

LOGITECH		€
QuickCam Express Refresh	USB	39,-
QuickCam Web	USB	59,-
QuickCam Pro 3000	USB	89,-
ClickSmart 310	USB	59,-
ClickSmart 510	USB	164,-

PHILIPS		€
ToUCam XS	USB	34,-
ToUCam Fun	USB	59,-
ToUCam Pro	USB	79,-
ToUCam Pro3D	USB	99,-

TERRATEC		€
TerraCam	USB	27,-
TerraCam Pro	USB	67,-
TerraCam 2move	USB	67,-

LABTEC		€
WebCam	USB	29,-

Headsets

PLANTRONICS	€
Audio 20	19,-
Audio 30	24,-
Audio 60	34,-
Audio 70	39,-
Audio 90	44,-
DSP-100	69,-
DSP-300	74,-
DSP-400	79,-
DSP-500	84,-

LABTEC	€
Axis-301	19,-
Axis-302	24,- L
Axis-501	29,-
Axis-002	39,-
Axis-712	59,-
Dialog-501	59,-

TERRATEC	€
HeadSet Master	19,-
HeadSet Master 2	19,-

SOUNDSYSTEME

Soundkarten

CREATIVE	Typ	€
SB 4.1 Digital retail	PCI	39,-
SB 5.1 Digital retail	PCI	84,-
SB Live! Player 5.1 bulk	PCI	39,-
SB Audigy Player bulk	PCI	84,-
SB Audigy Player retail	PCI	119,-
SB Audigy Platinum retail	PCI	249,-
SB Audigy Platinum eX retail	PCI	294,-
SB Audigy Surround 5.1 retail	PCI	249,-
SB Extigy retail	USB	179,-

TERRATEC	Typ	€
Soundsystem 128i	PCI	24,-
Soundsystem SixPack 5.1+	PCI	74,-
Soundsystem DMX XFire	PCI	59,-
Soundsystem DMX 6Fire LT	PCI	129,-
Audiosystem DMX 6Fire24/96	PCI	234,-
Audiosystem EWX 24/96	PCI	179,-
Audiosystem EWS88 MT	PCI	379,-

HOONTECH	Typ	€
ST Digital XG Gold	PCI	64,-
ST I-Phone Digital XG	PCI	79,-
ST Audio DSP24 V	PCI	139,-
ST Audio DSP24 V+	PCI	189,-
ST Audio DSP24 Media 7.1	PCI	389,-
SB-Live Digital I/O 3 (Add-On für SB Live!)	PCI	44,-

ABIT	Typ	€
MP3 Theatre 5.1 AU-10-C1	PCI	34,-
MP3 Theatre 5.1 AU-10	PCI	54,-
MP3 Theatre 5.1 UA11	USB	84,-
MP3 Theatre 5.1 UA10	FW/USB	79,-

Diverse	Typ	€
Soundkarte 4-Kanal	PCI	9,-
Soundkarte 6-Kanal	PCI	19,-
VIDEOLOGIC Sonic Fury retail	PCI	89,-

Lautsprecher

CREATIVE		€
SoundWorks 320	Sat./Subw.-System	49,-
SoundWorks Slim 500	Sat./Subw.-System	79,-
SoundWorks Digital	Sat./Subw.-System	89,-
FourPointSurround 1600	Sat./Subw.-System	59,-
TravelSound		99,-
DeskTopTheatre DTT2200	Home Theatre System	149,-
Inspire 5.1 5300	Home Theatre System	134,-
Inspire 5.1 5700	Home Theatre System	344,-
CSW MegaWorks 510D	Home Theatre System	439,-

VIDEOLOGIC		€
ZXR500 silber	Home Theatre System	129,-
DigiTheatre LC silber	Home Theatre System	199,-
DigiTheatre PC	Home Theatre System	289,-
DigiTheatre silber	Home Theatre System	329,-
DigiTheatre DTS silber	Home Theatre System	579,-
DigiTheatre Decoder silber		169,-

TEAC		€
PM-60		9,-
PM-80		14,-
PM-140		24,-
PM-260		39,-
PM-600 Dolby	Sat./Subw.-System	64,-
PM-2000	Home Theatre System	279,-

KINYO		€
PS-220		9,-
PS-552		19,-
SA-222	Sat./Subw.-System	19,-
TA-927 4.1	Sat./Subw.-System	34,-
TW-440 4.1	Sat./Subw.-System	49,-
K-655 5.1	Home Theatre System	129,-

YAMAHA		€
TSS-1	Home Theatre System	179,-
AP-U70 Personal Amplifier		199,-
RP-U200 Personal Receiver		289,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

MONITORE

CRT-Monitore	kHz	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 103026	70	99	17 / 40,3	159,-
BELINEA 106095	95	99	19 / 45,0	249,-
DAEWOO D1720	95	99	17 / 40,6	194,-
DAEWOO 905DF	95	99	19 / 45,7	319,-
EIZO T765 +USB	115	99	19 / 45,2	769,-
EIZO T965 +USB	130	99	21 / 51,0	969,-
IIYAMA LS902UT	95	99	19 / 45,7	239,-
IIYAMA HM903DT	130	99	19 / 46,0	479,-
IIYAMA HA202DT	140	99	22 / 51,0	839,-
PHILIPS 109S20	92	99	19 / 45,7	299,-
PHILIPS 109B20	97	99	19 / 46,0	399,-
SAMSUNG 757P	96	99	17 / 40,6	259,-
SAMSUNG 957P	96	99	19 / 45,7	329,-
SAMSUNG 1100P plus	115	99	21 / 51,0	699,-
SAMTRON 76E	70	99	17 / 40,6	159,-
SAMTRON 96B	85	99	19 / 45,7	229,-
SONY CPD-E430	96	99	19 / 45,6	464,-
SONY CPD-E530	117	99	21 / 50,4	859,-

TFT-Monitore	TCO	Zoll / cm	€
BELINEA 101540	99	15,1 / 38,4	549,-
BELINEA 101720	99	17,0 / 43,2	749,-
CTX PV520 silber	99	15,1 / 38,4	499,-
CTX PV720-A silber	99	17,0 / 43,2	749,-
EIZO L365	99	15,0 / 38,0	679,-
EIZO L465	99	16,0 / 40,6	859,-
EIZO L565	99	17,0 / 43,0	1.024,-
EIZO L665	99	18,0 / 45,9	1.339,-
EIZO-LCDs sind auch in schwarz erhältlich			
IIYAMA AX3817UT	99	15,0 / 38,0	469,-
IIYAMA AX3818UTC	95	15,0 / 38,0	569,-
IIYAMA AS4314UT	99	17,0 / 43,3	749,-
LG 563LE	99	15,1 / 38,4	539,-
LG 782LE	99	17,0 / 43,2	859,-
SAMSUNG 151B	99	15,0 / 38,1	579,-
SAMSUNG 181T	99	18,1 / 46,0	1.349,- L
SAMTRON 51S	99	15,0 / 38,1	449,-
SAMTRON 51S AP	99	15,0 / 38,1	499,-
SAMTRON 71S	99	17,0 / 43,2	729,-

KOMMUNIKATION

ISDN & Modem

AVM	Typ	Art	€
FRITZ!Card v2.0	PCI	ISDN	67,-
FRITZ!Card DSL	PCI	DSL	114,-
FRITZ!Card USB v2.0	USB	ISDN	79,-
B1 v4.0	PCI	ISDN	299,-

DIAMOND	Typ	Art	€
SupraMax	USB	analog	49,-
SupraExpress 56i Pro intern	PCI	analog	39,-

W-LINX	Typ	Art	€
MB-400X DSL-Router		DSL	129,-
MB-401S DSL-Router		DSL	139,-
MB-500XU DSL-Router		DSL	149,-

Diverse	Typ	Art	€
56K Voice Modem	PCI	analog	19,-
56K Voice Modem	USB	analog	44,-
128K ISDN Adapter	PCI	ISDN	39,-
128K ISDN Adapter	USB	ISDN	49,-

SAMTRON 96B
19" Monitor
45,7 cm sichtbares Bild, 85 kHZ, TCO95

€ 229,-

Netzwerk

Netzwerkkarten	Typ	€
NetCard Combo	PCI	14,-
NetCard Combo	PCMCIA	34,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCI	12,-
NetCard 10/100 Mbit/s	PCMCIA	44,-
INTEL PRO/100S 10/100 Mbit/s	PCI	69,-
INTEL PRO/100S +Dualport	PCI	239,-

Hubs	10 Mbit/s	100 Mbit/s	10/100 Mbit/s
5-Port	24,-	39,-	
5-Port Mini			59,-
5-Port PS/2 Powered			24,-
8-Port	34,-	54,-	
8-Port Mini			69,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten			189,-

Switches	10/100 Mbit/s
5-Port Mini	49,-
5-Port Mini PS/2 Powered	49,-
5-Port Mini USB Powered	44,-
8-Port Mini PS/2 Powered	59,-
8-Port Mini USB Powered	64,-
8-Port + 8 Netzwerkkarten	189,-
16-Port	179,-
24-Port	299,-

Wireless LAN

SAMSUNG	Typ	€
SWL-2100P	PCI	179,-
SWL-2100N	PCMCIA	149,-
SWL-2100E	PCMCIA	169,-
SWL-2100U	USB	159,-
SWL-3500RG Access Point	ser./RJ-45	469,-

INTEL	Typ	€
PRO/WPC	PCMCIA	139,-
PRO/WPCI	PCI	179,-
PRO/WUD	USB	179,-

CONTROLLER

ADVANCE	Art	Typ	Single	Kit
29100	U-100	PCI		44,-
29101 (RAID)	U-100	PCI		49,-
29133	U-133	PCI		59,-
29134 (RAID)	U-133	PCI		69,-
2993	FireWire	PCI		44,-
2994	FireWire	PCI		59,-
2991	FireWire	CardBus		69,-
2992	FireWire	CardBus		89,-
USB 2.0	USB2.0	PCI		44,-
USB 2.0	USB2.0	CardBus		64,-
USB 2.0 (4-Port)	USB2.0	CardBus		79,-
USB 2.0+FW	USB2.0/FW	PCI		99,-

ADAPTEC	Art	Typ	Single	Kit
1200A (RAID)	U-100	PCI		99,-
2400A (RAID)	U-100	PCI		139,-
4300 Plus	FireWire	PCI		79,-
4300	FireWire	PCI	49,-	54,-
1430	FireWire	PCMCIA		119,-
3100LP	USB2.0	PCI		69,-
5100	USB2.0	PCI		79,-
1420	USB2.0	PCMCIA		79,-
3121	USB2.0/FW	PCI		119,-

PROMISE	Art	Typ	Single	Kit
Ultra100TX2	U-100	PCI	39,-	44,-
FastTrak 100TX2 (RAID)	U-100	PCI	89,-	99,-
SuperTrak SX6000	U-100	PCI		369,-
Ultra133TX2	U-133	PCI	54,-	59,-
FastTrak TX2000 (RAID)	U-133	PCI	129,-	144,-

SupraExpress 56i Pro
DIAMOND Modem
PCI, 56Kbit/s, inkl. Voicesoftware

€ 39,-

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

ALTERNATE™

COMPUTERVERSAND

CD-RECORDER

Intern Boxed +10,-

CD-RW ATAPI

		bulk	Kit/ret.
10/16/40x	TRAXDATA CDRW161040		64,-
10/24/40x	LG GCE-8240B		64,-
10/24/40x	YAMAHA CRW3200E	114,-	129,-
10/32/40x	LG GCE-8320B	69,-	74,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-SK		69,-
10/32/40x	RICOH MP7320A-DP		74,-
10/40/40x	NEC NR-9100	79,-	89,-
12/32/40x	ASUS CRW-3212A		79,-
12/32/48x	AOPEN CRW-3248	69,-	
12/32/48x	CYBERDRIVE CW038D		64,-
12/40/40x	LG GCE-8400B	84,-	89,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA	129,-	139,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TA mit schwarzem Bezel		139,-
12/40/40x	SAMSUNG SW-240	74,-	79,-
12/40/48x	AOPEN CRW-4048	79,-	84,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012A		89,-
12/40/48x	BENQ CRW4012P		79,- L
12/40/48x	LITEON LTR-4012S	74,-	79,-
12/40/48x	PHILIPS PCRW4012	69,-	89,-
12/40/48x	SONY CRX195E1	84,-	
12/40/48x	SONY CRX195A1		94,-
12/40/48x	TEAC CD-W540E	84,-	94,-
12/40/48x	TRAXDATA CDRW401248	74,-	79,-
12/48/48x	LITEON LTR-48125W		114,-
12/48/48x	TRAXDATA CDRW481248	104,-	109,-
16/40/48x	CYBERDRIVE CW078D		74,-
16/48/48x	ASUS CRW-4816A		119,-
16/48/48x	LG GCE-8480	119,- L	124,-
16/48/48x	MSI MS-8348		99,-
20/40/48x	MITSUMI CR 485C TE	84,-	89,-
24/44/44x	YAMAHA CRW-F1	154,-	169,-
24/48/48x	PLEXTOR PX-W4824TA	a.A.	a.A.

CD-RW+DVD ATAPI

		bulk	Kit/ret.
8/8/24/8x	NEC CB2100	179,-	
10/16/24/8x	TOSHIBA SD-R2212	179,-	
10/16/40/12x	TOSHIBA SD-R1202	99,-	114,-
10/20/40/12x	PLEXTOR PX-320A		199,-
10/32/40/16x	LG GCC-4320B	119,-	124,-

CD-RW USB2.0

		bulk	Kit/ret.
8/8/24x	PLEXTOR PX-S88TU		229,-
8/8/24x	TEAC CDW28PUK		209,-
8/12/24x	YAMAHA CRW-2040U		249,-
10/24/40x	LITEON LXR-2410		174,-
12/24/40x	PHILIPS JR24CDRWK		209,-
12/40/40x	PLEXTOR PX-W4012TU		254,-
12/40/48x	CDRW USB2		169,-
12/40/48x	AOPEN EHW4048U		199,-
12/40/48x	ASUS CRW-4012U		199,-

CD-RW FireWire

		bulk	Kit/ret.
10/20/40x	YAMAHA CRW-2200IX		179,-
10/24/40x	YAMAHA CRW-3200IX		199,-
12/40/48x	CDRWF-1248		169,-
12/40/48x	OMEGA FireWire CDRW		299,-

CD-RW+DVD USB2.0

		bulk	Kit/ret.
8/20/24/8x	SONY CRX-85U		369,-

YAMAHA CRW-F1
24/44/44x CD-RW
ATAPI, 8.192 KB Cache, Safe-Burn, Mount Rainier kompatibel, DiscT@2 Laser Labeling System, bulk

€ 154,-

DVD & CD

Intern Boxed +10,-

DVD-ROM ATAPI

		bulk	retail
16/40x	AOPEN DVD-1640Pro-A		74,-
16/40x	PIONEER DVD 117	54,-	
16/40x	PIONEER DVD-106S	64,-	
16/40x	PIONEER DVD A06SW Slot-In Slim		79,-
16/48x	AOPEN DVD 1648	54,-	59,-
16/48x	ASUS DVD-E616		69,-
16/48x	LG DRD-8160B	44,-	49,-
16/48x	LITEON LTD-163	47,-	49,-
16/48x	NEC DV-5800B	49,-	59,-
16/48x	NEC DV-5800B kit		64,-
16/48x	SAMSUNG SD-616	49,-	
16/48x	TOSHIBA SD-M1612	54,-	64,-

DVD-ROM USB2.0

		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648U		129,-

DVD-ROM FireWire

		bulk	Kit
16/48x	DVD 1648F		129,-

DVD+RW ATAPI

		€
AOPEN DVRW2412PRO retail	2/8x	439,-
AOPEN RW5120A Kit	2/8x	319,-
HP dvd2001 * retail	2/6x	539,-
MEMOREX 248 * retail	2/8x	479,-
PHILIPS DVDRW208 Kit	2/8x	289,-
PHILIPS DVDRW228K * retail	2/8x	449,-
RICOH MP5125A-DP * retail	2/8x	399,-
SONY DRU120A * retail	2/8x	499,-
TRAXDATA DVD+R/RW * bulk	2/8x	369,-
TRAXDATA DVD+R/RW * retail	2/8x	379,-

* schreibt auch DVD+R

CD-ROM ATAPI

		bulk	retail
52x	AOPEN CD-952E	27,-	
52x	ASUS CDS520		34,-
52x	BENQ CD-652A	29,-	
52x	LG GCR-8526B	29,-	34,-
52x	LITEON LTN52x	29,-	34,-
52x	NEC CD-3002A	29,-	
52x	SAMSUNG SC-152	29,-	
52x	SONY CDU5221	34,-	
52x	TEAC CD-552E	39,-	
54x	MITSUMI FX 54x MAX	29,-	
56x	AOPEN CD-956E		31,-

RICOH MP5125A-DP
2/8x DVD+RW
schreibt CD-R, CD-RW & DVD+RW & DVD+R, ATAPI, Just-Link, retail inkl. Software & Medien

€ 399,-

CD-/DVD-MEDIEN

Rohlinge CD-R

ohne Box	speed	MB	ab	100 St.	300 St.	500 St.
Diverse	24x	700	je	0,36	0,31	0,28
Diverse	40x	700	je	0,41	0,36	0,33
Diverse	24x	800	je	0,59	0,54	0,51

ohne Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse Mini-CD	24x	240	je	0,89	0,84	0,81
Diverse	40x	700	je	0,49	0,44	0,41

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse Cakebox	32x	700	je	0,64	0,59	0,56
Diverse	40x	700	je	0,59	0,54	0,51
Diverse Slim	24x	800	je	0,74	0,69	0,66
Diverse	24x	800	je	0,84	0,79	0,76
Diverse	24x	900	je	0,86	0,81	0,78
FUJI	32x	650	je	0,69	0,64	0,61
FUJI	40x	650	je	0,79	0,74	0,71
FUJI	32x	700	je	0,74	0,69	0,66
FUJI	40x	700	je	0,84	0,79	0,76
VERBATIM	24x	700	je	0,89	0,84	0,81
VERBATIM	32x	700	je	0,94	0,89	0,86

Rohlinge CD-RW

mit Box	speed	MB	ab	10 St.	30 St.	50 St.
Diverse	4x	650	je	1,09	0,89	0,79
Diverse	4x	700	je	1,39	1,19	1,09
Diverse	12x	700	je	1,49	1,29	1,19
FUJI	4x	650	je	1,39	1,19	1,09
FUJI	10x	650	je	1,89	1,69	1,59
VERBATIM	4x	700	je	1,59	1,39	1,29
VERBATIM	10x	700	je	1,99	1,79	1,69

Rohlinge DVD

mit Box	GB	ab	1 St.	3 St.	5 St.
Diverse DVD+RW	4.7	je	9,90	9,40	9,10
FUJI DVD+RW	4.7	je	11,40	10,90	10,60
PHILIPS DVD+R	4.7	je	9,40	8,90	8,60
PHILIPS DVD+RW	4.7	je	12,40	11,90	11,60
RICOH DVD+R	4.7	je	9,90	9,40	9,10
VERB. DVD+R Box	4.7	je	11,90	11,40	11,10
VERB DVD+RW	4.7	je	15,40	14,40	13,40
VERB DVD+RW Box	4.7	je	16,40	15,40	14,40

IDE-FESTPLATTEN

Intern Boxed für U-66 / U-100 / U-133 +10,- / +15,- / +15,-

IBM

		GB	ms/Cache/UPM	€
IC35L020VA	U-100	20,5	8 / 2048 / 7200	77,-
IC35L040VN	U-100	41,1	8 / 2048 / 7200	89,-
IC35L060VA	U-100	61,4	8 / 2048 / 7200	99,-
IC35L080VA	U-100	80,0	8 / 2048 / 7200	114,-
IC35L100VA	U-100	100,0	8 / 2048 / 7200	159,-
IC35L120VA	U-100	120,0	8 / 2048 / 7200	179,-

SEAGATE

		GB	ms/Cache/UPM	€
ST320011A	U-100	20,0	9 / 2048 / 7200	84,-
ST320410A	U-100	20,4	10 / 2048 / 5400	74,-
ST340016A	U-100	40,8	9 / 2048 / 7200	94,-
ST340810A	U-100	40,8	9 / 2048 / 5400	84,-
ST360020A	U-100	60,0	10 / 2048 / 5400	104,-
ST380021A	U-100	60,0	9 / 2048 / 7200	119,-
ST380020A	U-100	80,0	10 / 2048 / 5400	109,-
ST380021A	U-100	80,0	9 / 2048 / 7200	139,- L

SAMSUNG

		GB	ms/Cache/UPM	€
SP2001H	U-100	20,0	9 / 2048 / 7200	89,-
SV2001H	U-100	20,4	9 / 512 / 5400	84,-
SV4002H	U-100	40,0	9 / 2048 / 5400	89,-
SP4002H	U-100	40,0	9 / 2048 / 7200	99,-
SV8004H	U-100	80,0	9 / 2048 / 5400	119,-
SP8004H	U-100	80,0	9 / 2048 / 7200	129,-

WD

		GB	ms/Cache/UPM	€
WD200BB	U-100	20,0	9 / 2048 / 7200	84,-
WD200EB	U-100	20,0	12 / 2048 / 5400	74,-
WD400BB	U-100	40,0	9 / 2048 / 7200	94,-
WD400EB	U-100	40,0	12 / 2048 / 7200	84,-
WD400JB	U-100	40,0	9 / 8192 / 7200	109,- L
WD600AB	U-100	60,0	9 / 2048 / 5400	109,-
WD600BB	U-100	60,0	9 / 2048 / 7200	114,-
WD600JB	U-100	60,0	9 / 8192 / 7200	134,- L
WD800AB	U-100	80,0	9 / 2048 / 5400	119,- L
WD800BB	U-100	80,0	9 / 2048 / 7200	129,-
WD800JB	U-100	80,0	9 / 8192 / 7200	149,-
WD1000JB	U-100	100,0	9 / 8192 / 7200	229,-
WD1200AB	U-100	120,0	9 / 2048 / 5400	179,-
WD1200BB	U-100	120,0	9 / 2048 / 7200	209,-
WD1200LB	U-100	120,0	9 / 2048 / 7200	a.A. L
WD1200JB	U-100	120,0	9 / 8192 / 7200	239,-
WD1800BB	U-100	180,0	9 / 2048 / 7200	419,- L
WD1800LB	U-100	180,0	9 / 2048 / 7200	a.A. L
WD1800JB	U-100	180,0	9 / 8192 / 7200	449,- L
WD2000BB	U-100	200,0	9 / 2048 / 7200	499,- L
WD2000JB	U-100	200,0	9 / 8192 / 7200	529,- L
WD2000LB	U-100	200,0	9 / 2048 / 7200	a.A. L

MAXTOR

		GB	ms/Cache/UPM	€
2B020H1	U-100	20,4	12 / 2048 / 5400	74,-
4D040H2	U-100	40,0	12 / 2048 / 5400	84,-
4D060H3	U-100	60,0	12 / 2048 / 5400	104,-
4D080H4	U-100	80,0	12 / 2048 / 5400	114,-
4D080K4	U-100	80,0	12 / 2048 / 5400	119,- L
4K080K4	U-100	80,0	12 / 2048 / 5400	119,-
4K060H3	U-100	60,0	12 / 2048 / 5400	104,-
4K080H4	U-100	80,0	12 / 2048 / 5400	114,-
4G120I6	U-133	120,0	12 / 2048 / 5400	179,-
4G160J8	U-133	160,0	12 / 2048 / 5400	269,- L
6L020J1	U-133	20,0	8 / 2048 / 7200	84,-
6L020L1	U-133	20,0	8 / 2048 / 7200	89,-
6L040J2	U-133	40,0	8 / 2048 / 7200	94,-
6L060J3	U-133	60,0	8 / 2048 / 7200	119,-
6L060L3	U-133	60,0	8 / 2048 / 7200	124,- L
6L080J4	U-133	80,0	8 / 2048 / 7200	139,-
6L080L4	U-133	80,0	8 / 2048 / 7200	144,- L

SCSI-Festplatten ab Lager lieferbar. Rufen Sie uns an!

FUJI DVD+RW Medien
4,7 GB Kapazität

ab 1 St. je **€ 11,40**
ab 1 St. je **€ 10,90**
ab 1 St. je **€ 10,60**

HOME ENTERTAINMENT

DVD-Filme

	FSK	€
AI Künstliche Intelligenz	ab 12	24,-
Cop Land - Special Edition	ab 12	12,-
Depeche Mode - Exciter Tour	n.A.	27,-
Der Sinn des Manitu	ab 6	24,-
Die Klapperschlange	ab 16	18,-
Memento	ab 16	27,-
Pearl Harbor Director's Cut	ab 16	30,-
Schwer verliebt	ab 6	23,-
Simpsons Season Box 2 (Box Set)	ab 12	54,-
The Fast and the Furious	ab 16	25,-
The Time Machine	ab 12	19,-
Tomcats	ab 16	22,-
Training Day	ab 16	22,-
Zoolander	ab 12	24,- L

Beamer

	ANSI-Lumen	€
JVC DLA-HD1	1.100	2.749,-
JVC DLA-HD100	1.000	2.899,-
NEC VT 45	1.000	1.999,-
PHILIPS cBright XG2	1.200	3.699,-
SONY VPL-CS4	1.000	2.179,-

WEITERE DVD-FILME SOWIE GAMES FÜR KONSOLEN AB LAGER LIEFERBAR!

DVD-Player

		€
CYBERHOME CH-DVD 302	schwarz o. silber	139,-
CYBERHOME CH-DVD 505	aluminium	169,-
LG DVD-5084	silber	149,-
LG DVD-4730	silber	199,-
LG DVD-5935 Combi (DVD+VCR)	silber	379,-
TOSHIBA SD-220E	schwarz o. silber	229,-
TOSHIBA SD-510E	schwarz o. silber	499,-

TOSHIBA SD-220E
DVD-Player
DVD, MP3, Audio-CD, S-VideoCD, CD-R & CD-RW, integrierter Dolby-Digital & dts-Decoder, 192 kHz/24 Bit D/A Wandler, silber

€ 229,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

01805-905040 **

** € 0,12/Minute

ALTERNATE GARANTIERT!

FÜR HÄNDLER
Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70

Ohne Ende!

Tropico
10,- €*

Rainbow Six Rogue Spear
10,- €*

Commanche Gold
10,- €*

In der Pyramide nimmt die Auswahl kein Ende. Du willst die absoluten Spieleklassiker und nützliche Anwendungen? Suchst Du noch einen Teil Deines Lieblingsspiels? Oder willst Du einfach nicht zuviel Geld für Dein Spielvergnügen ausgeben? Auch dann ist Die Pyramide genau das, was Du suchst! Denn hier zahlst Du nur 2,-/ 3,-/ 5,-/ 7,50 oder höchstens 10,-€. *unverbindliche Preisempfehlungen.

Also, am besten gleich zur nächsten Pyramide und die findest Du in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Karstadt, ProMarkt(Kingfisher), Schaulandt, Alpha-Tecc, Vobis, Atelco, Marktkauf, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,- Fegro Selgros, sowie im gut sortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:
www.software-pyramide.de

Die Pyramide®
Futter für Ihren PC™
by ak tronic SOFTWARE & SERVICES

Copyright 2002 ak tronic Software & Services GmbH. Alle angegebenen Marken sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.

TIPPS&TRICKS

Das organisierte Verbrechen treibt sein Unwesen in Lost Heaven. Sie schlüpfen in die Rolle von Thomas Angelo, der vom Taxifahrer zum Top-Verbrecher in der Mafia aufsteigt.

Während der 20 Aufträge lernen Sie Lost Heaven so gut wie Ihre Heimatstadt kennen. Selten wurde in einem Actionspiel eine derart epische und filmreife Geschichte erzählt. Wir haben sämtliche Missionen mehrere Male durchgespielt, um Sie mit verlässlichen Tipps in allen hakligen Situationen (und davon gibt es viele) versorgen zu können. Wenn Sie das Spiel geschafft haben, können Sie sich noch im Modus „Freie Fahrt Extrem" austoben. Vor Redaktionsschluss haben wir 16 der 19 „winkenden Männer" gefunden. Finden Sie die restlichen drei? Wer uns zuerst die genaue Position der fehlenden „Winkemänner" mailt (tipps@pcgames.de), erhält pro Mann ein „Kopfgeld" von satten 15 Euro.

Divine Divinity

Nur noch schnell den Händlern das Wagenrad besorgt, ach, und da laufen ein paar grünhäutige Orks herum, die mach ich auch noch platt – CDV stellt Ihnen eine riesige Spielwelt zur Verfügung. Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, haben wir die erste Spielkarte komplett aufgedeckt, alle wichtigen Orte und NPCs darauf verzeichnet und informieren Sie über die wichtigsten Grundlagen.

America's Army

Stillgestanden, Soldat! **America's Army: Operations** ist wohl mit Abstand das aufwendigste und beste Werbespiel aller Zeiten. Unsere Tipps für die aktuelle Version (V.1.1.1.) helfen Ihnen beim Einstieg in den taktischen Online-Shooter der US-Armee. Wir erklären ausführlich alle Trainings, die Sniper-School, Taktiken und diverse kleine Kniffe, die das Soldatenleben einfacher machen.

Warcraft 3: Multiplayer

Egal, ob Sie noch blutiger Anfänger sind und wissen wollen, wie man Multiplayer-Partien übersteht, oder als Profi auf der Suche nach perfekten Buildorders sind: Die Experten von www.warcraft.de haben uns in diesem Monat mit ausführlichen Tipps unterstützt. Jetzt müssen Sie sich nur noch entscheiden, mit welcher der vier Rassen Sie den Siegeszug im Battle.Net oder bei der nächsten LAN-Party antreten.

Download Spieletipps

Unter www.pcgames.de können Sie bisherige Komplettlösungen und Tipps kostenlos im PDF-Format in Originalqualität herunterladen. Aktuelle Download-Tipps der Redaktion:

1. Neverwinter Nights, Editor-Tipps
2. OFP: Resistance, Komplettlösung
3. Warcraft 3, Komplettlösung Teil 2

Die beliebtesten Downloads bei www.pcgames.de diesen Monat:

1. Warcraft 3, Komplettlösung Teil 1
2. Neverwinter Nights, Allgemeine Tipps
3. GTA 3, Komplettlösung

DOWNLOAD-MÖGLICHKEIT AUF DER WEBSITE

@ www.pcgames.de

Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

PC Games hilft

Verbündete in Neverwinter Nights

Wie kann ich meinem Verbündeten Waffen und andere Gegenstände geben? Wo kann ich seine Eigenschaften aufrufen?

BENJAMIN PETERS, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Die Eigenschaften sehen Sie, wenn Sie den Verbündeten „untersuchen", also mit dem Cursor drauf gehen, rechtsklicken und das Augen-Symbol wählen. „Waffen" geben funktioniert leider nicht, Sie können dem Verbündeten nur Tränke geben, die er dann sofort einsetzt.

Cheats in Civilization 3

Gibt es wirklich keinen Cheat für dieses Spiel? Was kann man denn sonst machen, um zu schummeln, damit man auch mal weiterkommt? Die im Internet zu findenden Trainer sind für meine deutsche Version nicht geeignet.

DIETER, PER E-MAIL

Harald Wagner:

Einen Cheat gibt es. Wenn Sie Ihr Spiel unter dem Namen „Multi" speichern und es danach sofort wieder laden, können Sie die ganze Karte sehen. Ein klarer Vorteil.

GTA 3 – Mission: „Der Abfangjäger"

Wie bekomme ich das Flugzeug vom Himmel? Beziehungsweise wie schaffe ich es, dass es diese Pakete abwirft? Egal ob ich nun von dieser Boje schieße oder die Typen vorher auf der Plattform ausschalte, dem Flugzeug passiert nichts. Wie genau geht denn nun diese Mission?

SVEN, PER E-MAIL

Florian Weidhase:

Die Zeit ist bekanntlich knapp – also ab mit dem Boot zum Flughafen. Sobald Sie an der Boje angekommen sind, müssen Sie an Land gehen. Dort stehen schon Kolumbianer rum, die Sie am besten mit dem Scharfschützengewehr erledigen. Danach stellen Sie sich mit dem Raketenwerfer ganz ans Ende der Landebahn. Das Flugzeug kommt dann direkt auf Sie zu. Mit dem Raketenwerfer zielen, abdrücken und fertig.

Endgegner in Blood Omen 2

Wie besiege ich den allerletzten Endgegner „Lord Sarafan"?

DHA666, PER E-MAIL

Ralph Wollner:

Der Kampf gliedert sich in drei Teile. Im ersten Abschnitt weichen Sie den drei Schüssen von Sarafan aus und wenden dann sofort Ihre Telekinese-Fähigkeit auf ihn an. Während der Lord kurzzeitig irritiert ist, attackieren Sie ihn mit Ihrer Sprung-Fähigkeit. Im zweiten Kampfabschnitt setzen Sie sich im Nahkampf gegen ihn zur Wehr. Blocken Sie sämtliche Attacken und zählen Sie jeden Schlag des Gegners mit. Vorsicht: Nach der fünften Kombo-Attacke führt Sarafan einen unblockbaren Angriff aus, dem Sie unbedingt ausweichen müssen. Rüsten Sie Kain mit dem Opferungszauber aus und warten Sie, bis Ihre Energieleiste voll ist. Jetzt greifen Sie Sarafan mit der Opferungsfähigkeit an. Im letzten Abschnitt verfahren Sie genauso: Fünf Angriffe blocken und dem sechsten ausweichen. Benutzen Sie jetzt Ihre Berserker-Fähigkeit und bereits nach zwei Angriffen Ihrerseits ist Sarafan ausgeschaltet.

Zwingangriff in Warcraft 3

Im sechsten Kapitel der Menschenkampagne von Warcraft 3, soll man die verseuchten Gebäude der Dorfbewohner zerstören. Bei mir stellen sich die Krieger nur vor ein Haus, wenn ich darauf klicke. Wie kann ich meine Krieger dazu bringen, die Häuser anzugreifen?

OSKAR, PER E-MAIL

Thomas Weiß:

Benutzen Sie den so genannten „Zwingangriff". Im Klartext heißt das: Wählen Sie die gewünschten Einheiten aus und drücken Sie die Taste A. Jetzt erscheint der Zielcursor. Führen Sie ihn zum gewünschten Ziel und linksklicken Sie. Das Ganze funktioniert genauso bei Kisten und Zelten.

Die Lok in Soldier of Fortune 2 (dt.)

Im Bahnhof im Kamchatka-Level steht ein Zug. Am Eingang der Halle ist die Decke eingekracht. Wie geht es hier weiter?

PETER, PER E-MAIL

Christian Müller:

Die Lösung ist ganz simpel – kuppeln Sie einfach den Waggon von der Lok ab und benutzen Sie dann den Zug.

Wertverlust in Morrowind

Ich bin auf meinen Wanderungen durch Vvardenfell von einem Biest angefallen worden, das mir meinen gesamten Personality-Wert entzogen hat. Gibt es irgendeinen Trank oder eine Pflanze, mit dem ich diesen Wert regenerieren kann?

ROBERT, PER E-MAIL

Die PC-Games-Spiele-Experten

Jochen Gebauer:

An vielen Orten im Spiel finden Sie so genannte Restore-Tränke. Diese tragen Namen wie „Restore Strength", „Restore Agility" oder „Restore Luck" – in Ihrem Fall sollten Sie natürlich einen „Restore Personality"-Trank einsetzen. Die Tränke werden von vielen Händlern verkauft (ein guter Anlaufpunkt ist die nächste Magiergilde). Wenn Sie die kostenlose Variante bevorzugen, werfen Sie doch einmal einen Blick in die sporadisch auf den Straßen herumstehenden Kisten (zum Beispiel in Balmora).

Speichern in Dungeon Siege

Ich wollte die Multiplayer-Welt von Dungeon Siege alleine erkunden. Nach einigen Stunden Spiel wollte ich speichern, habe aber keine Speicherfunktion gefunden. Gibt es keine Speicher-Funktion im Multiplayer-Spiel?

HANS, PER E-MAIL

Petra Maueröder:

Der Multiplayermodus hat keine eigene Speicherfunktion. Wenn Sie das Spiel beenden, werden die Charakterdaten und das Inventar automatisch gespeichert, nicht aber der Stand Ihrer Quests und Ihr Standort. Dazu müssten Sie die Multiplayerwelt editieren, um sie im Einzelspielermodus zu spielen. Eine genaue Anleitung dazu finden Sie auf der Heft-CD/DVD der Ausgabe 07/2002.

Gulnans Herz in Neverwinter Nights

Könnt ihr mir vielleicht sagen, was ich mit dieser Yan-Ti-Kreatur aus Tiefwasser machen muss, wenn sie tot ist? Das Journal wurde noch nicht aktualisiert, daher bin ich ziemlich ratlos.

EUGEN, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Wenn Sie Gulnan besiegt haben, nehmen Sie ihr Herz (im Beutesack) an sich. Erkunden Sie den kompletten Dungeon und kehren Sie danach zur Taverne im Bettlerviertel zurück. Erstatten Sie Drake und Harben Bericht. Das Herz bringen Sie zu Aribeth. Damit sollte das Tagebuch aktualisiert sein.

Minenschacht in Jedi Outcast

Ich finde in den grün schimmernden Gängen zwar eine Leiche (am Anfang der Gänge) vor, aber keine Maschine. Ohne die Maschine komme ich aber laut Komplettlösung nicht weiter.

SAM, PER E-MAIL

Rüdiger Steidle:

Die Maschine befindet sich nicht am Anfang der Gänge – Sie müssen schon eine Weile in der Mine umherlaufen. Orientieren Sie sich am besten immer an einer Wand, dann kommen Sie automatisch zur richtigen Stelle. Der Screenshot zeigt den Standort der Maschine.

Empire Earth

Ich komme bei der zweiten Engländermission (William, Herzog der Normandie) nicht weiter, könnt ihr mir bitte weiterhelfen? Das mit dem Schlachtruf habe ich schon ausprobiert, es geht aber trotzdem nicht.

STEPHAN, PER E-MAIL

Rüdiger Steidle:

Ziehen Sie zunächst mit Gollet nach Westen. Die Gegner auf der Straße werden zu den Wachen am Stadttor zurückgelockt. Bei der Abzweigung erledigen Sie im Norden den Wolf, um ein Schwert (+30 zum Angriff) zu erhalten. Damit können Sie die beiden Rebellen auf der Straße aus dem Weg räumen. Das Stadttor ist zu gut bewacht, aber der Bauer im Osten der Stadtmauer gibt Ihnen eine Verkleidung. Damit erreicht Gollet das angezeigte Haus in der Stadt. Verlassen Sie Vologes durch das Osttor. Zurück auf der Straße, geht's nach Westen, dann nach Süden. Die Rebellen bekämpfen Sie mit Gollet allein. William heilt ihn währenddessen. Bei der Kirche hinter der Furt verstecken Sie sich im Gebüsch (durch eine Fahne markiert). In der Siedlung im Süden stoßen drei Ritter zu Ihnen. Reiten Sie ohne Pause durch den Hinterhalt in der Ostschlucht. Bei der gegnerischen Übermacht können Sie wie vorgeschlagen durchreiten, während sich die Ritter opfern. Alternativ locken Sie die Feinde einzeln heran und setzen William als Heiler ein. In Falaise reiten Sie zur Burg, um militärischen Beistand zu erhalten. Nachschub gibt's im Dorf im Nordwesten. Dort besiegt William den Champion, indem er ihn mit seinem Kampfschrei einschüchtert. Eine weitere Kriegerschar stößt im Sumpf nördlich von Falaise zu Ihnen. Die letzten Rekruten warten in der Stadt ganz im Westen. Mit der kompletten Armee reiten Sie zum Schlachtfeld im Nordosten. Die starke gegnerische Armee gibt auf, wenn ihr Anführer Guy von Burgund fällt. Konzentrieren Sie Ihre Angriffe auf ihn. Er steht an der Westflanke seiner Streitmacht. Achten Sie auf eine gute Schlachtordnung (Schützen hinten, Reiter über die Flanken).

Haus Redoran in Morrowind

Ich hätte gerne gewusst, wo genau ich das Haus Redoran in der Morrowind-Welt auffinden kann.

BENJAMIN, PER E-MAIL

Und **so** geht's

Sie kommen trotz unserer Tipps einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner und hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest?
Unser Experten-Team widmet sich jeden Monat Ihren Fragen zu aktuellen Spielen und hilft kompetent weiter. Schließlich wollen wir, dass Sie Spaß an Ihrem Spiel haben.

Wohin mit den Fragen?

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten (**siehe Kästen**)

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im neuen Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Natürlich können Sie Ihre Fragen auch per Post an die unten stehende Adresse schicken – **Kennwort: „PC Games hilft".**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab.

Einsende**hinweise**

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".**
Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Jochen Gebauer:

Das Haus Redoran finden Sie in der Wüstenstadt Ald'Ruhn. Sprechen Sie dort einfach ein Mitglied des Hauses auf „join House Redoran" an und er oder sie wird Ihnen sagen, wo Sie den richtigen NPC für den Beitritt treffen können.

Luftwirbel in **Zanzarah**

Wie benutze ich die Luftwirbel? Ich bin in den Bergen und stehe vor einer Schlucht. Auf der anderen Seite führt ein Weg weiter, in der Mitte ist ein Luftwirbel. Wie komme ich darüber?

THIERRY, PER E-MAIL

Harald Wagner:

Sie benötigen eine Luftfee (die sich an erster Stelle in Ihrem aktuellen Deck befinden muss) UND die Feenkarte der Luft. Erst dann können Sie die Wirbel benutzen. Die Feenkarte der Luft bekommen Sie im Sumpf beim großen Baum (vorher müssen Sie aber noch die Steinkarte im Wolkenreich vom Druiden bekommen und auch in der Arena eine Suane-Fee gewinnen, um zum großen Baum zu gelangen).

Espresso-2-Go in **GTA 3**

Ich komme bei GTA 3 in „Espresso-2-Go" nicht weiter. Ich finde einfach nicht alle Stände rechtzeitig.

FRANK, PER E-MAIL

Florian Weidhase:

Die Espresso-2-Go-Mission ist äußerst zeitkritisch. Unser Tipp: Fahren Sie alle Stadtteile zunächst ab, um alle acht Stände zu finden. Die Stände tauchen auf dem Radar auf, wenn Sie nahe genug dran sind. Dann empfiehlt es sich, in Portland anzufangen und sich auf dem kürzesten Weg bis nach Shoreside Vale durchzuarbeiten. Die Zeit läuft erst, wenn Sie den ersten Stand erreicht haben, also können Sie vorher in aller Ruhe alle Stände aufspüren.

Einparken in **GTA 3**

Ich schaffe es nicht, zu Fuß eine Garage zu verlassen. Wenn ich versuche, rückwärts zu gehen, bleibt meine Spielfigur einfach stehen – und Umdrehen klappt in einer Garage auch nicht.

GERRIT, PER E-MAIL

Petra Maueröder:

Die Garagensequenzen lassen sich wirklich nur sehr schwer steuern. Um dennoch herauszukommen, dürfen Sie Ihren Wagen nicht an einer Wand parken. Wenn Sie genügend Platz zum Aussteigen lassen, können Sie Ihren Kleinkriminellen rückwärts aus der Garage bewegen. Das ist etwas umständlich, aber die einzige Chance.

Stadionsprung in **GTA 3**

Gibt es eine Möglichkeit, in das Football-Stadion auf Staunton Island zu gelangen?

SEBASTIAN, PER E-MAIL

Florian Weidhase:

Nein, selbst mit einem gewagten Sprung über das Eingangstor bleiben Sie an einer unsichtbaren Wand hängen.

Landurlaub bei **Patrizier 2 (Gold Edition)**

Meine Matrosen werden unzufrieden, ich weiß aber nicht, wie ich ihnen Landurlaub geben kann. Auch im Handbuch steht nichts darüber.

ZOYD, PER E-MAIL

Rüdiger Steidle:

Ihr Schiff muss lediglich im Hafen liegen. Lassen Sie es einige Zeit stehen – Ihre Matrosen gehen dann ganz von alleine an Land und lassen es sich gut gehen.

Gegenstände in **Baldur's Gate 2**

Es gibt es zahlreiche Quest-Items wie zum Beispiel Jaheiras Locke oder den Reif der Waukeen. Sind diese Gegenstände im weiteren Spielverlauf wichtig oder kann ich sie getrost wegwerfen? Die jeweiligen Quests sind schon erledigt. Und wie ist es mit den Edelsteinen? Wofür ist zum Beispiel der Beljuril zu gebrauchen?

STEFAN, PER E-MAIL

Stefan Weiß:

Wenn Sie die jeweiligen Quests erledigt haben, brauchen Sie die Gegenstände nicht weiter aufzuheben. Ich würde Ihnen raten, einfach in Atkatla Kisten in einem Haus als Lager zu benutzen und die Gegenstände dort trotzdem zu deponieren, falls doch noch ein Gegenstand benötigt werden sollte. Ich selber habe zum Beispiel das Haus von Jan Janssen im Slumviertel zum Lager gemacht. Dort gibt es Regale, Tische und Behälter, die Sie problemlos füllen können. Den Beljuril-Edelstein sollten Sie aufheben, da Sie ihn zum Beispiel zur Herstellung des „Ausgleichers" benötigen. Wenn Sie das „Bronzene Odinshorn" besitzen, benötigen Sie beispielsweise einen Diamanten, um das Horn aufwerten zu lassen. Dies erledigt übrigens Händler Maheer im Abschnitt „Waukeens Promenade".

PREISWERT + KOMPETENT

600mal in Deutschland, 3000mal in Europa.

expert

PC CD-ROM

Medievil (USK 12)
Medieval: Total War ist der neueste Teil der Total War-Reihe, der in den vier Jahrhunderten vom aufruf zum ersten Kreuzzug 1095 bis zum Fall Konstantinopels 1453 angesiedelt ist!

Voraussichtlich ab 5.9.2002 erhältlich!

JE 39.- €

PC CD-ROM

Beach Life (USK 6)
In der Ferien-Simulation Beach Life gilt es, ein unvergessliches Ferienparadies aufzubauen - mit Hotels, Bars, Clubs, Strandaktivitäten und Wassersport.

Voraussichtlich ab 6.9.2002 erhältlich!

€ 44.-

Empire Earth (USK 12)

Preis-hammer!

19.- €

Tactical Ops (USK 18)
SIEG UM JEDEN PREIS! Tactical Ops: Assault on Terror. Die aufregende und gefährliche Welt der Terroristenabwehr. Dieses Spiel wird Dir den Atem rauben!!!

Voraussichtlich ab 5.9.2002 erhältlich!

PC CD-ROM

Voraussichtlich 5.9.2002 erhältlich!

Mafia (USK 16)
Alkoholschmuggel, Schutzgelderpressung und Diebstähle. Im Amerika der 30er Jahre gerätst Du zwischen die Fronten rivalisierender Mafiabanden!

44.- €

Wichtiger Hinweis: Sollte Ihr örtlicher expert-Händler einen Artikel ausnahmsweise nicht vorrätig haben, wird er ihn schnellstmöglich beschaffen. **USK:** Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Cheats

Gore

Drücken Sie im Spiel die Esc-Taste. Im Hauptmenü wählen Sie System Options/Console aus. Dort weisen Sie mit dem Befehl bind [Taste]:[console] der Konsole eine Taste zu, mit der Sie den Konsolenmodus auch wieder verlassen können. Die Cheats stehen Ihnen zur Verfügung, wenn Sie LOGIN developer eingeben. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Cheat	Wirkung
god x	Gott-Modus (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
give_all	Alle Waffen werden verfügbar
uammo x	Unbegrenzte Munition (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
fly x	Fliegen (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
noclip x	Wände sind kein Hindernis mehr (x = 1 schaltet ein, x = 0 schaltet aus)
killenemy	Alle Feinde werden besiegt
killcars	Alle Wagen im Level explodieren
viewn	Kamera wechselt zum nächsten verfügbaren Spieler
viewme	Kamera wechselt wieder zurück in die Normalansicht
setjumpz x	x = maximale Sprunghöhe
setspeed x	x = maximale Laufgeschwindigkeit

Operation Flashpoint: **Resistance**

Drücken Sie die Umschalt- und die Minus-Taste (auf dem Ziffernblock) gleichzeitig. Geben Sie nun folgende Codes ein. Wundern Sie sich nicht, dass keine Konsole oder Eingabezeile erscheint – es gibt keine!

Cheat	Wirkung
savegame	Spiel speichern
endmission	Level gewinnen
campaign	Im Hauptmenü eingeben. Alle Missionen werden freigeschaltet.

Mobile **Forces**

Öffnen Sie mit der TAB-Taste die Konsole und geben Sie folgende Cheats ein:

Cheat	Wirkung
Horsey	Aktiviert den Cheatmodus
god	Unverwundbar, Gott-Modus
teamgod	Alle Team-Mitglieder unverwundbar
Amphibious	Unter Wasser atmen
ghost	Wände sind kein Hindernis mehr
loaded	Alle Waffen verfügbar
setteam x	Zu Team x wechseln
invisible x	Unsichtbar (x = 1 schaltet ein, 0 aus)
killpawns	Alle Computergegner werden besiegt

Morrowind: The Elder Scrolls

Die folgenden Mogelcodes werden Ihr Nervenkostüm sicher entlasten. Um die Konsole zu öffnen, drücken Sie ^ (Zirkumflex). Geben Sie dann die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
player->sethealth x	Lebensenergie auf x setzen
player->setlevel x	Level auf x setzen
player->setfatigue x	Maximalen Wert für Ermüdung (Fatigue) auf x setzen
player->setmagicka	Maximalen Wert für Magie auf x setzen
player->additem gold_100 x	x Goldstücke erhalten
player->togglegodmode oder player->tgm	Unverwundbar - God-Mode
player->setwaterwalking 1	Auf dem Wasser laufen
player->setwaterbreathing 1	Unter Wasser atmen
player->setflying 1	Flugmodus ein
player->setsuperjump 1	Super-Sprünge ein
player->togglefogofwar oder player->tfow	Nebel des Krieges ein/aus
player->timefilljournal	Alle Journaleinträge
player->fillmap	Alle Städte auf der Karte zeigen

Mat Hoffman's Pro BMX

Wenn Sie Schwierigkeiten bei **Mat Hoffman's Pro BMX** haben, sollten Sie während des Spiels in den Pause-Modus gehen und mit gedrückter Umschalt-Taste die Codes eingeben:

Cheat	Wirkung
S66S	Reifen werden breit
466WSS	Punkte verzehnfachen
4W62	Acht Zusatzminuten
648A	Schule wird freigeschaltet
648D	Warenhaus wird freigeschaltet
648S	Granny wird freigeschaltet
648W	Burnside wird freigeschaltet
4AWD	Balance verbessert sich

Best of **Lesertipps**

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und belohnt.

1 Morrowind

An der südlichen Küste von Ebonheart befindet sich ein Eingang zu den „Underground Caves" der Festung. Der Eingang ist unter Wasser. In dieser Höhle befindet sich neben einem Glasdolch und einem „Glasfrostsword" ein NPC, der die „Lords Mail" trägt. Sobald Sie ihn ansprechen, attackiert er Sie. Für erfahrene Spieler dürfte der ausgestoßene Legionär kein Problem sein. Die „Lords Mail" ist eine hervorragende Rüstung, da sie eine wesentlich höhere Rüstungsklasse als eine Daedric-Rüstung hat und auch noch sehr viel leichter ist. CLEMENS MÜLLER

2 Age of Wonders 2

Wer nicht auf die vorgegebenen Musikstücke bei **Age of Wonders 2** steht, kann mit folgendem Trick seine Lieblings-Musik beim Spielen hören. Im Pfad „C:\Programme\Age of Wonders II\Songs" befinden sich alle originalen **AoW 2**-Songs im MP3-Format. In diesen Song-Ordner kopiert man nun alle Wunsch-Lieder, die im MP3-Format vorliegen müssen. Starten Sie **AoW 2** und klicken Sie auf das Icon „Einstellungen". Wählen Sie nun die Einstellung „Sound" und klicken Sie auf das Kästchen „benutzerdef. Abspielliste". Es erscheint ein erweitertes Menü: Unter dem Wort „Songs" befinden sich alle MP3-Lieder. Wählen Sie Ihre Lieder aus und klicken Sie auf „hinzufügen". STEFAN ALLIGER

3 Neverwinter Nights

Es gibt einen netten Bug, mit dem man sich unendlich Geld verschaffen kann. Wenn man sich von Aribeth erklären lässt, wie der Rückrufstein funktioniert, bekommt man 100 Goldstücke überwiesen. Da man diesen Trick so oft wiederholen kann, wie man will, ist man in kürzester Zeit steinreich. PAUL ROHLOFF

4 Morrowind

Wenn man verschlossene Türen öffnen will, öffnet man die Konsole, klickt die Tür an und gibt „unlock" ein. CHRISTIAN SCHÖLLING

Mafia - The City of Lost Heaven

Wir helfen allen Mafiosi auf dem langen Weg bis zum Endkampf weiter. Neben der ausführlichen Komplettlösung finden Sie auf der Karte nützliche Abkürzungen, die Ihnen das Leben in Lost Heaven sehr vereinfachen.

01: Ein unwiderstehliches Angebot

Sie müssen die beiden Mafiosi in Sicherheit bringen. Fahren Sie konzentriert und vorsichtig – biegen Sie nach Möglichkeit in Gassen ab. Vermeiden Sie unbedingt einen Crash. Denken Sie daran: Die Mafiosi können auf die Verfolger schießen – aber nur aus der rechten Fahrzeugseite. Sobald die Kerle abgeschüttelt sind, geht's gemächlich zu Salieris Bar. Zur Navigation: Die Terranova-Brücke ist gesperrt – nehmen Sie eine andere Strecke.

02: Auf der Flucht

Diese Mission dient zunächst nur Ihrer Orientierung. Transportieren Sie die Fahrgäste, halten Sie die Geschwindigkeitsbegrenzung ein und fahren Sie niemanden über den Haufen – sonst ist die Mission gescheitert.

02-02: Auf der Flucht - Die Kaffeepause

Laufen Sie geradeaus und dem Pfeil nach, weiter geradeaus, leicht links und dann wieder in eine Seitengasse, die per Pfeil angezeigt wird. Hier geht es links eine Treppe hoch und danach gleich nach rechts – geradeaus landen Sie in einer Sackgasse. Auf dem Hof mit dem Teppich geht es rechts eine Treppe hinunter und wieder auf die Straße – dort biegen Sie links ab und folgen erneut dem Pfeil. Diagonal rechts durch den nächsten Hinterhof, zurück auf die Straße und schon sind Sie in der rettenden Bar.

03: Molotow-Party

Kurz vor dem Ziel fahren Sie links auf den Parkplatz. Von hier kommen Sie über die Rückseite durch eine Gittertür an den Parkplatz. Verpassen Sie als Erstes der Wache am Tor einen Hieb mit der Keule und nehmen Sie die Waffe an sich. Jetzt prügeln Sie die drei geparkten Wagen zu Klump. Wenn Sie auf den Einsatz der Mollis verzichten, ersparen Sie sich eine Rangelei mit vier Gangstern. Sobald alle drei Autos schrottreif sind, geht's mit dem Wagen aus dem Schuppen (Falconer Blue) zurück in die Bar.

04: Reine Routine

Holen Sie eine Waffe und sprechen Sie zweimal mit Ralph – er bringt Ihnen bei, wie man einen Bolt B knackt. Dann geht's auf in die Stadt. Sie müssen lediglich den Wagen fahren, während Sam und Paulie das Schutzgeld kassieren. Sie haben es nicht eilig – legen Sie sich also nicht unnötig mit der Polizei an.

04-03: Reine Routine - Clarks Motel

Gehen Sie um das Motel herum auf die Rückseite des Gebäudes. Über einen Tisch und einige Kisten gelangen Sie auf den Balkon und ins Innere. Passen Sie auf den Wachhund im Hof auf – wenn er Ihnen zu nahe kommt, verpassen Sie ihm eine Kugel. Im oberen Stockwerk öffnen Sie als Erstes die Klotür rechts und erledigen den einzelnen Gangster. Im Zimmer gegenüber der Balkontür finden Sie eine Thompson. Am Ende des Gangs rechts finden Sie hinter einem normalen Zimmer ein Bad – dort finden Sie einen Verbandskasten. Wenn alle Schergen erledigt sind, können Sie Sam retten. Vorsicht: Sobald Sie aus dem Zimmer kommen, wartet ein weiterer Gegner auf Sie.

04-04: Reine Routine - Schnapp ihn dir!

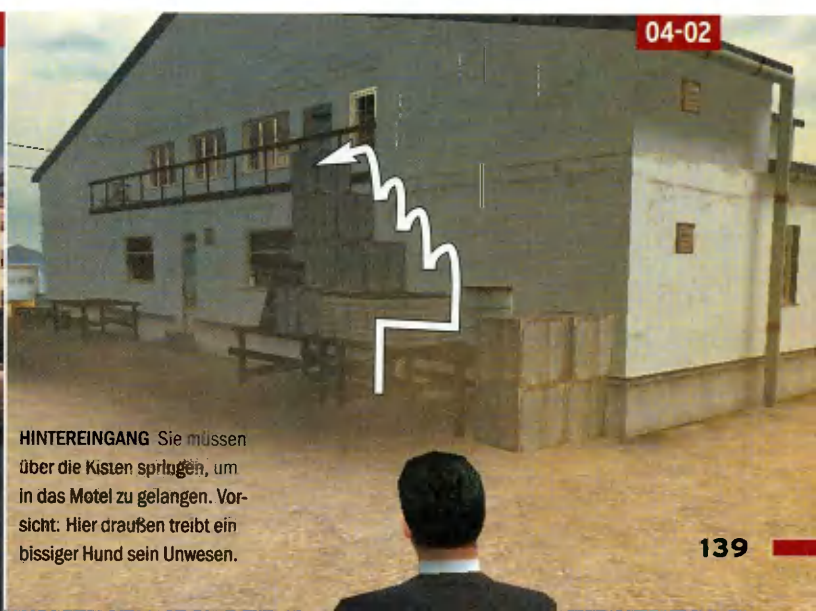
Noch vor dem Tunnel baut Ihr Opfer einen Unfall – in dem Moment können Sie sich daneben setzen und die Reifen zerschießen. Jetzt haben Sie einen Geschwindigkeitsvorteil. Spätestens im Tunnel sollten Sie es dann schaffen, den Gegner mit gezielten Schüssen aus dem Auto heraus zu beseitigen.

05: Fairplay

Fahren Sie zur Rennstrecke. Beim Pförtner steigen Sie aus, sprechen ihn an und fahren dann mit ihm zusammen zur Garage. Dort übernehmen Sie den Rennwagen. Fahren Sie nun unter Ausnutzung der beiden Abkürzungen im Arbeiterviertel zu Lucas Bertone. Sobald dieser den Wagen etwas entschärft

SCHROTTREIF Schicken Sie zunächst die Wache schlafen. Dann bearbeiten Sie die drei Autos mit dem Baseball-Schläger. So ersparen Sie sich Ärger mit den Besitzern.

Garage mit Fluchtwagen



HINTEREINGANG Sie müssen über die Kisten springen, um in das Motel zu gelangen. Vorsicht: Hier draußen treibt ein bissiger Hund sein Unwesen.

hat, geht's auf dem gleichen Weg zurück zur Rennstrecke.

06: Fairplay - Vor dem Rennen

Sie müssen ganze fünf Runden auf dem tückischen Rennkurs absolvieren und obendrein noch als Erster über die Ziellinie kommen. Ihre Gegner fahren nicht sonderlich schnell – sie rempeln aber für ihr Leben gern. Bleiben Sie am Start auf der linken Seite und weichen Sie dem stehen gebliebenen Wagen aus. Wenn Sie sich außen halten, schaffen Sie es schon in der ersten Schikane, die Führung zu übernehmen. Nun müssen Sie nur konzentriert und vorsichtig fahren.

Fahrtipps

1. Bremsen Sie nur bei gerade stehenden Rädern – sonst kommen Sie ins Schleudern.

2. Nehmen Sie in Kurven den Fuß vom Gas. Rollen Sie durch die Kurve.

3. Geben Sie nach einer scharfen Kurve behutsam Gas, sonst bricht das Heck aus.

4. Wenn Ihr Wagen abhebt, drücken Sie sofort auf die Taste zum Zurücksetzen. Sie werden zwar mit einigen Sekunden bestraft, können aber weiterfahren.

06-05: Fairplay - Lucas Bertone

Lucas zeigt Ihnen zum ersten Mal, wie Sie ein besonderes Auto knacken. Dies wird er in Zukunft des Öfteren tun. Freundlicherweise sagt er Ihnen auch, wo Sie ein entsprechendes Vehikel finden. Mit Ausnahme dieser Mission handelt es sich bei den Bertone-Einsätzen stets um Bonusmissionen. Es springt immer ein schicker Wagen dabei heraus – es kann aber mitunter auch gefährlich werden.

07-03: Sarah - Überraschung

In einer Seitengasse unweit der Bar werden Sie und Sarah angegriffen. Während Sie sich mit den ersten drei Schwerenötern prügeln, rennt Sarah in eine weitere Gasse. Behalten Sie das Mädchen im Auge – es rennt nämlich einer weiteren Gruppe finsterer Gestalten in die Arme. Prinzipiell gilt: Jeder Gauner, den Sie angreifen, lässt von Sarah ab. Verteilen Sie also erst mal eine großzügige Runde Prügel mit Ihrem Schlagring. Jetzt hängt Ihnen der ganze Mob am Hals. Der Trick: Schlagen Sie unentwegt und gehen Sie dabei rückwärts. So landen Sie jede Menge Treffer. Nach und nach haben die Gegner genug und verziehen sich. Verfolgen Sie die Jungs nicht, sondern gehen Sie zu Sarah und bringen Sie sie nach Hause.

07-06: Gewöhn dich besser dran - Die Service-Station

An der Service-Station geht's brachial zur Sache. Sie dürfen nicht schießen, sonst fliehen die Anfüh-

rer. Viel wichtiger als Ihre eigene Gesundheit ist die von Paulie. Wenn er draufgeht, dürfen Sie gleich noch mal anfangen. Der Trick der vorangegangenen Mission funktioniert auch hier: Prügeln Sie im Rückwärtsgang. Vorsicht: Allzu leicht passiert es, dass Sie aus Versehen Paulie einen Hieb verpassen – halten Sie sich also nach Möglichkeit weit genug entfernt. Versuchen Sie, alle Gegner auf sich zu locken. So bleibt Paulie weitestgehend unverletzt und kann von hinten auf die Schläger einprügeln.

Schusswechsel

Sobald alle Schläger am Boden liegen, zücken Sie die Pistole. Rennen Sie einfach den Weg entlang, die Treppe rauf und runter in den Hof. Insgesamt sieben Gegner stellen sich Ihnen in den Weg. Wildes Geballer bringt hier nichts – zielen Sie genau und schießen Sie nur aus der Hocke. Warten Sie die Nachladepausen der Gegner ab, um leichtes Spiel zu haben.

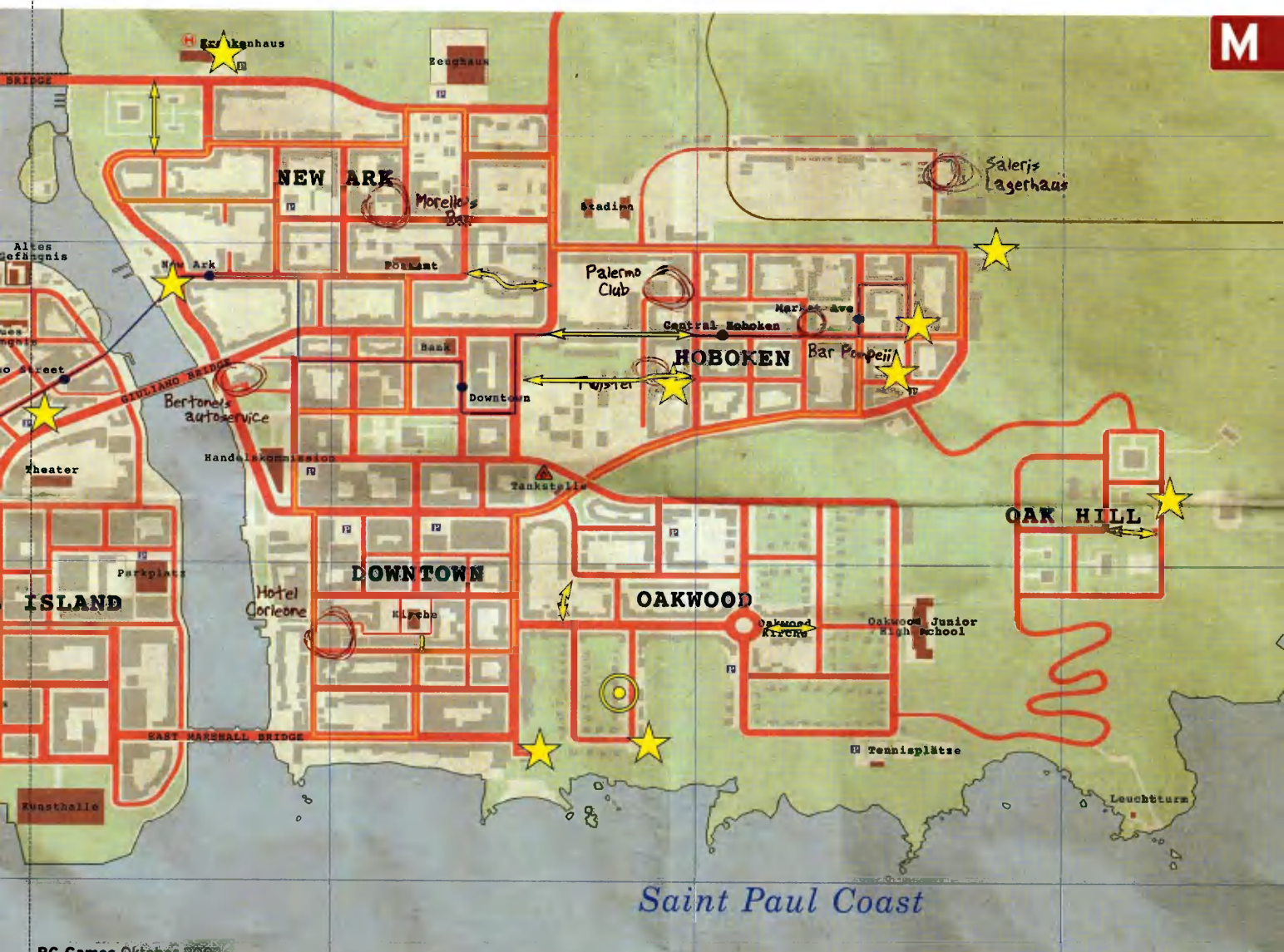
07-07: Gewöhn dich besser dran - Die Jagd

Verfolgen Sie die Schurken – konzentrieren Sie sich dabei alleine auf das Fahren. Paulie ballert hin und wieder auf die Gegner – am Ende bleibt der Wagen aber immer in einer Gasse stehen. Sollten Sie die Feinde vorher anhalten, ist die Mission geschafft, sobald Sie aus dem Auto aussteigen. Auch wenn die Mission – wie Sie in der folgenden Einspielung sehen –

Verfolgungsjagden

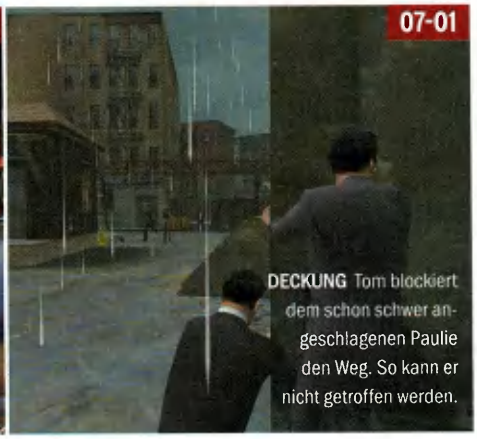
Andauernd müssen Sie entweder vor jemandem flüchten oder selbst ein Fahrzeug verfolgen. Diese Tipps helfen weiter.

1. Wenn Sie manuell schalten, können Sie ein gutes Stück schneller fahren als mit der Automatik.
2. Versuchen Sie, Ihre Verfolger in Hindernisse zu locken. Fahren Sie dazu möglichst eng an Laternen, Straßenbahnen oder Brückenpfeilern vorbei.
3. Wenn noch kein allgemeiner Alarm ausgelöst wurde, können Sie Ihrer Verhaftung entgehen, indem Sie die Polizisten beseitigen.
4. Der Fahndungsbalken verschwindet mit der Zeit, wenn Sie kein Polizist sieht.
5. Wechseln Sie Fahrzeuge oder versuchen Sie Ihr Glück zu Fuß, wenn die Polizei hinter Ihnen her ist – das verwirrt die Cops ungemein.
6. Wenn etwas Abstand hergestellt ist, schlagen Sie Haken. Wenn Ihre Verfolger Sie nicht mehr sehen können, haben Sie es geschafft.



REIFENPLATZER Um gegen den flüchtigen Gauner eine Chance zu haben, müssen Sie die Reifen zerschießen.

KURIOS Achten Sie auf die Szene an der Brücke, wenn Sie den Rennwagen zu Lucas Bertone bringen.



DECKUNG Tom blockiert dem schon schwer angeschlagenen Paulie den Weg. So kann er nicht getroffen werden.

nicht erfolgreich war, ist sie beendet. Sie können den Ausgang der Szene nicht beeinflussen.

08-02: Die Hure - Hotel Corleone

Betreten Sie das Hotel und fragen Sie an der Rezeption nach dem Manager. Wer in vollendeter Mafia-Manier spielen will, spricht das Opfer zunächst an – das ist aber nicht erfolgsentscheidend. Um für den folgenden Kampf gut gerüstet zu sein, stellen Sie sich in die Ecke des Restaurants. Etliche Bodyguards und sogar einige Bordellbesucher greifen nämlich zu den Waffen. Kämpfen Sie sich bis in die Lobby vor. Dort gehen Sie hinter den Tresen in den kleinen Raum. Hier finden Sie den Schlüssel zum Büro des Managers und einen Erste-Hilfe-Kasten. Arbeiten Sie sich nun nach oben. Es stellen sich Ihnen noch einige Gegner in den Weg – es ist also Vorsicht geboten. Im zweiten Stock finden Sie die leichte Dame. Im dritten Stock ist das Büro samt einer Wache. Wenn Sie am Schreibtisch die Aktionstaste drücken, sammelt Tom automatisch Dokumente ein und bringt die Bombe an. Flüchten Sie.

08-03: Die Hure - Über den Dächern

Laufen Sie rechts die Feuerleiter hoch – oben geht es wieder rechts weiter. Wenn Sie sich hier zu viel Zeit lassen, haben Sie einige Polizisten am Hals. Sputen Sie sich also. Nach der Tür geht es rechts über die Dächer weiter. Ihnen steht dann ein Polizist in einiger Entfernung mit einem Gewehr gegenüber. Erledigen Sie ihn möglichst schnell (Sie haben die verbleibende Munition im nächsten Abschnitt bitter nötig) und gehen Sie in den Hof. Trick: Sobald Sie die erste Stufe nach unten gehen, erscheinen jede Menge Polizisten. Gehen Sie wieder nach oben auf das Dach und erledigen Sie die Kerle von dort. Ein Kinderspiel, da die Jungs Ihnen nicht folgen. Vorsicht: Links über Ihnen steht ein Polizist auf dem Dach – warten Sie geduldig, bis er sich zeigt. Wenn Sie nun in den gesäuberten Hof gehen, achten Sie auf den Polizisten, der sich hinter dem Vorsprung versteckt (siehe Screenshot). Auf dem Weg zur Holztreppe erscheinen auf dem Dach links noch einmal zwei Polizisten. Je nach Gesundheitszustand können Sie den Kampf aufnehmen oder einfach flüchten.

08-04: Der Priester - Die Überraschung

Auf dem Weg nach unten durch den Glockenturm finden Sie ein großes Erste-Hilfe-Paket. Damit sind die Wunden der Polizei-Schlacht vergessen. Ganz unten werden Sie Zeuge der Beerdigung. Pusten Sie den ersten Gegner vor der Tür um und flüchten sich dann nach links hinter den Altar. Von hier können Sie nach und nach die Gangster in den Bänken, auf der Kanzel, am Beichtstuhl (links) und ganz oben auf der Orgel erledigen. Für die weit entfernten Gegner ist das Gewehr des Polizisten bestens geeignet. Wenn alle Gegner in der Kirche hinüber sind, stürmen noch einmal einige Gangster durch die Tür ins Innere. Vorsicht: Die Kerle haben Schrotflinten – halten Sie also Abstand und erledigen Sie die finsteren Typen aus sicherer Entfernung. Nach geschlagener Schlacht schnappen Sie sich den Leichenwagen und fahren zurück zur Bar.

09-03: Ausflug aufs Land - Die Farm

Gehen Sie auf dem Bauernhof ganz nach hinten bis zu den letzten Gebäuden. Dort steht der LKW. Nachdem Sie sich das Ganze genauer angeschaut haben, sind Sie plötzlich von Feinden umgeben. Am LKW treffen Sie auf zwei Ganoven, am Schuppen hinter dem Wagen lauert Ihnen noch einer auf. Säubern Sie den großen Schuppen von Gegnern. Kurz vor der Treppe nach oben befindet sich ein Erste-Hilfe-Kasten. Vorsicht: Die Schurken verstecken sich mit Vorliebe hinter Türen. An den Treppen wollen Ihnen die Gegner im nächsthöheren Stockwerk stets in den Rücken fallen. Drehen Sie den Spieß um, indem Sie rückwärts die Treppen hochgehen. Wenn der Schuppen frei von Gegnern ist, begeben Sie sich auf den Rückweg zu den LKWs. Aus den beiden vorher verschlossenen Hütten am Wegesrand stürmen je zwei Gegner – kein Problem, wenn man es vorher weiß.

09-04: Ausflug aufs Land - Sams Rettung

Mit Paulie im Schlepptau geht es zurück zur Scheune. Ihr Kumpan läuft schnurstracks in den Schuppen und holt ein Brecheisen, um das Tor zu öffnen. Dann wird's nochmal heiß – säubern Sie in gewohnter Manier die Scheune. Kurz nachdem Paulie losgelaufen ist, um den Laster zu holen, treffen zwei Wagen mit je zwei Gegnern ein. Entweder eröffnen Sie von dem Scheunendach aus das Feuer oder Sie rennen sofort nach unten. Wenn Paulie schon schwer angeschlagen ist, müssen Sie diese Gegner beseitigen, bevor er ankommt.

09-05: Ausflug aufs Land - Die Rückfahrt

200 Schuss Munition und drei feindliche Fahrzeuge: kein Pro-

10 Goldene Verkehrsregeln

1. Halten Sie sich – wenn die Zeit es erlaubt – an die Geschwindigkeitsbegrenzung.
2. Straßenschilder, Hydranten und Telefonzellen lassen sich umfahren – alle anderen Hindernisse sind hart wie Beton.
3. Wenn man Ihnen einen Strafzettel aufbrummt, nehmen Sie ihn an. Sie haben genug Geld. Nach drei Verwarnungen ist jedoch die Geduld der Gesetzeshüter zu Ende.
4. Straßenbahnen bremsen nicht – für niemanden.
5. Unfälle schaden nicht nur dem Auto, sondern bei starken Einschlägen auch dem Fahrer und etwaigen Passagieren.
6. Fahrzeuge können so stark beschädigt werden, dass steile Steigungen nicht mehr befahrbar sind.
7. Die Hupe wirkt wahre Wunder – Autos und Fußgänger machen brav Platz. Selbst Streifenpolizisten springen entsetzt zur Seite.
8. Auf Gehsteigen und Promenaden zu fahren, ist keine Straftat – solange Sie sich an die Geschwindigkeitsbegrenzung halten.
9. In einem Polizeiwagen dürfen Sie so schnell fahren, wie Sie wollen.
10. Wenn Sie zweimal schnell hintereinander die Gas-Taste drücken, schaltet das Automatikgetriebe einen Gang zurück. Sehr hilfreich bei steilen Strecken.

blem. Fangen Sie an zu ballern, wenn der Wagen nur noch einige Meter entfernt ist. Ein volles Magazin in den Kühler reicht aus, um die Kiste in die Luft zu jagen. Laden Sie nach jedem Fahrzeug nach.

09-07/08: Ausflug aufs Land - Lucas Bertone

Wenn Sie Lucas einen Freundschaftsdienst erweisen, zeigt er Ihnen anschließend, wo Sie gefahrlos einen Ulver Airstream stehlen können. Um rechtzeitig zu dem Freund von Lucas zu kommen, müssen Sie die nördliche Abkürzung in Hoboken nutzen (siehe Karte).

10: Omerta

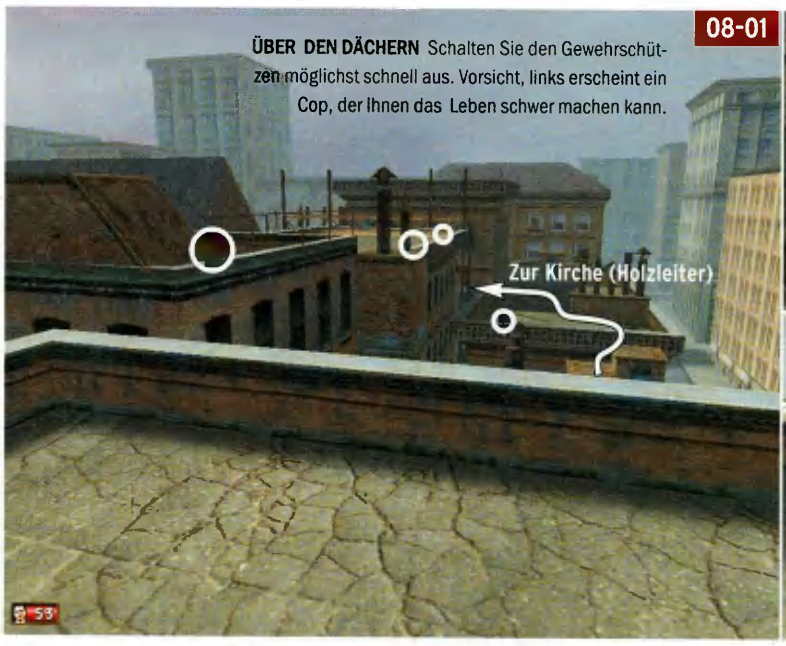
Um überhaupt zu erfahren, wo Sie Frank finden, müssen Sie nacheinander drei Informanten abklappern (Biff in Chinatown, Toni auf Central Island bei der Kunsthalle und „Idiot Joe" bei Lucas unter der Brücke). Der letzte Kontakt ist nicht sehr gesprächig. Reden Sie so lange mit ihm, bis das Gespräch nicht weitergeht. Schauen Sie sich nach Polizisten um – wenn die Luft rein ist, konfrontieren Sie Joe mit handfesten Argumenten. Nach ein paar Ohrfeigen singt er wie ein Vögelchen. Von Oakwood aus müssen Sie Frank und seine Bewacher quer durch die Stadt bis zum Flughafen verfolgen. Zwischendurch versperrt Ihnen ein LKW den Weg – lassen Sie sich dadurch nicht aufhalten.

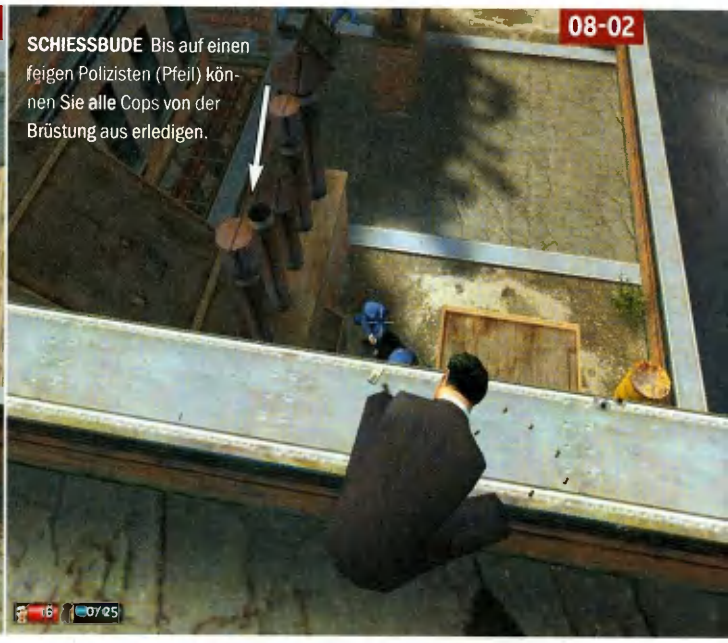
10-04: Omerta - Am Flughafen

Zunächst müssen Sie dem Polizeiwagen ausweichen, um nicht unter die Räder zu kommen. Räumen Sie dann im Terminal auf. Rüsten Sie sich mit den Waffen Ihrer Gegner aus und benutzen Sie im Bedarfsfall den Erste-Hilfe-Kasten an der Wand. Frank flieht – aber es besteht kein Grund zur Eile. Verlassen Sie den Terminal Richtung Flugfeld. Sie können sich nun zu Fuß mit den vielen Gegnern auseinander setzen oder sich den LKW schnappen. Franks Bewacher über den Haufen zu fahren spart jede Menge Munition und schont die eigene Gesundheit enorm.

10-05: Omerta - Frank

Franks Familie ist in der Flugschule – bewacht von zwei Gegnern. Hier finden Sie ein weiteres Erste-Hilfe-Paket. Nachdem Sie mit der Frau gesprochen haben, gehen Sie zurück zu Frank und bringen ihn zu seiner Familie. Die Tickets liegen auf der Theke im Terminal. Leider ist mittlerweile die Polizei eingetroffen – also





Verdammter Glückspilz

Bevor Sie Sergio Morello wirklich stellen können, passieren einige Missgeschicke.

15-02: Die Telefonzelle

Suchen Sie sich vor der Mission ein möglichst schnelles Auto aus und hängen Sie die Verfolger ab. Versuchen Sie erst gar nicht, die Sache mit Waffengewalt zu lösen – Sie haben dann nur unnötigen Stress mit der Polizei.

15-04: Das Feuerwerk

Warten Sie, bis die Wache am Auto ins Haus geht. Dann können Sie die Bombe anbringen.

15-06: Flucht

Paulie hat's so richtig vermasselt und Sie müssen's richten. Flüchten Sie vor den Gangstern.

15-07: Der Bahnübergang

Sie müssen Morello lediglich verfolgen – was in der Karre schon eine Kunst ist. Schießen Sie nicht und behindern Sie ihn nicht.

15-08: Der Hafen

Der Hafen strotzt nur so vor schwer bewaffneten Wachen. Erledigen Sie die Gegner am Tor und schnappen Sie sich dann den LKW. Natürlich können Sie auch alle Feinde im Hafen eliminieren – das funktioniert auch, ist aber schwerer. Fahren Sie mit Vollgas immer geradeaus an der Mauer entlang. Aus allen Ecken kommen Gegner – ignorieren Sie diese. Am Ende des Hafens fahren Sie nach rechts. Parken Sie den Wagen hinter dem Lagerhaus. Von hier kümmern Sie sich um die Gegner in der Umgebung: Im Haus finden Sie einen Gegner mit Gewehr und einen Erste-Hilfe-Kasten. Mit dem Gewehr können Sie sich um die Schützen auf den Kränen kümmern. Säubern Sie den Bereich bis zu der Lagerhalle, in der sich Morello verschanzt (sein Wagen steht davor). Vorsicht: Die Gegner verschanzen sich hinter den Holzstapeln und Containern. Stellen Sie nun die Weichen so ein, dass die Tank-Waggons auf das Tor der Halle fahren können. Jetzt ziehen Sie den Bremsklotz am vorderen Waggon weg und schon ist der Weg frei.

15-09: Sergio

Sergios letzte Bastion wird von einer Hand voll seiner Schergen bewacht. Nutzen Sie die Deckung gut aus und erledigen Sie die Jungs einen nach dem anderen. Schließlich muss Morello selber dran glauben. Im hinteren Zimmer der Halle gibt es noch einen Medizinschrank. Gehen Sie zurück zum geparkten LKW und sehen Sie zu, dass Sie aus dem Hafen kommen – überall sind wieder Gegner aufgetaucht, die Sie jedoch in gewohnter Manier ignorieren.

15-12: Lucas Bertone

Der Auftrag von Lucas lautet diesmal, einen Verwundeten zum Arzt zu bringen. Sie müssen sich hier ziemlich beeilen und dürfen auf dem Rückweg keinen Crash bauen, sonst verreckt Ihr Passagier. Tipp: Der Mann, den Sie suchen, liegt am Zielpunkt in Little Italy in einer kleinen Ausbuchtung – der Typ auf dem Gehweg ist nicht der Richtige.

15-13: Lucas Bertone 2

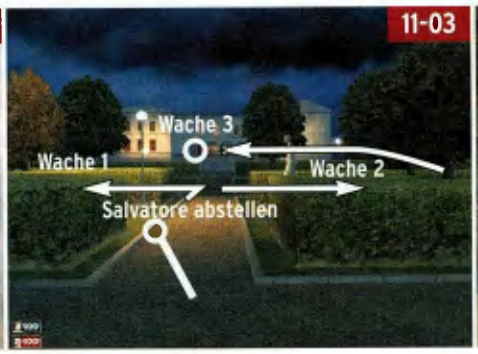
Der Wagen wird von einem Schwarzen bewacht. Entweder erledigen Sie die Wache oder Sie knacken das Auto, wenn er gerade nicht hinschaut.

müssen Sie sich einmal mehr zur Wehr setzen. Sobald mit Frank alles geregelt ist, müssen Sie nur noch die Bücher aus dem Schließfach der First National Bank holen.

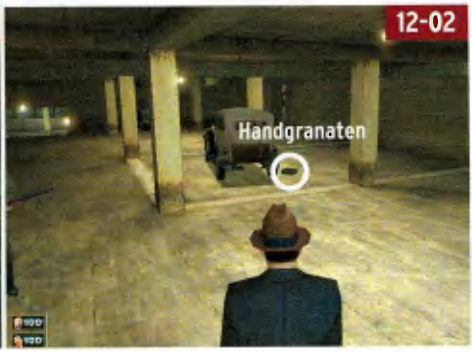
10-07/08: Omerta – Lucas Bertone

Wenn Sie mögen, können Sie noch einen Auftrag von Lucas Bertone annehmen. Sie müssen für ihn einen ziemlich kräftigen Typen vermöbeln. Zum Dank zeigt Lucas Ihnen, wie Sie einen Thor 810 knacken und wo Sie einen finden. Einziger Haken diesmal: Ein Bodyguard bewacht die edle Karosse. Schicken Sie den Gorilla ins Jenseits.

TURMSCHÜTZE Schalten Sie unbedingt den Scharfschützen auf dem Turm aus.



SCHLEICHFAHRT Schicken Sie die drei Wachen ins Land der Träume.



PRAKTISCH Die versteckten Granaten erleichtern die Mission enorm.

11-03: Besuch bei reichen Leuten - Die Villa

Fahren Sie an die Tür auf der Rückseite der Villa – Salvatore öffnet das Schloss ohne Probleme. Sie können sich jetzt mit der gesamten Wachmannschaft anlegen oder etwas subtiler vorgehen. Um unnötige Kämpfe zu vermeiden, hier die „sanfte" Variante: Lassen Sie Salvatore warten und knüppeln Sie die drei im Bild gezeigten Wachen der Reihe nach nieder. Wache 1 patrouilliert den linken Bereich, Wache 2 steht in einem Pavillon auf der rechten Seite. Über die rechte Seite des Gartens schleichen Sie zu Wache 3. Der Weg in die Villa ist frei. Hier geistert jedoch noch eine Putzfrau umher, die bei Ihrem Anblick sofort die Wachen ruft. Lauern Sie der Dame auf und schicken Sie sie ebenfalls ins Land der Träume. Der Safe ist im ersten Stock.

11-04: Besuch bei reichen Leuten - Der Safe

Der Hausherr kommt zurück – schnappen Sie sich die Dokumente und dann nichts wie raus. Nehmen Sie die Hintertreppe nach unten und verlassen Sie die Villa durch den Hinterausgang. Beachten Sie die Wachen gar nicht, sondern laufen Sie nur zurück zur Pforte, hinter der Ihr Wagen steht. Bringen Sie anschließend Salvatore nach Hause.

12-02: Ein großer Deal! - Der Parkplatz

Gehen Sie über die Treppe rechts vom Eingang ganz nach oben – dort warten Ihre Geschäftspartner. Nach der Filmsequenz geht's richtig zur Sache. Oberste Priorität ist es mal wieder, Paulie und Sam zu beschützen. Feuern Sie ein paar gezielte Salven aus der Thompson in die Kühler der Wagen – diese explodieren und nehmen jede Menge Gegner mit. Eine Ebene tiefer finden Sie hinter einem Wagen eine Kiste mit vier Handgranaten. Das Erdgeschoss ist die gefährlichste Ebene – hier ist der Weg durch geparkte Wagen versperrt. Dank der Handgranaten räumen Sie aber auch hier auf. Wenn alle Gegner erledigt sind, frischen Sie Ihre Energie mit dem Erste-Hilfe-Kasten beim Pförtner auf und holen den LKW.

12-03: Ein großer Deal! - Verfolgungsjagd

Sie haben einen kleinen Vorsprung – nutzen Sie ihn. Schlagen Sie möglichst viele Haken und fahren Sie dann zum Lagerhaus. Vergessen Sie nicht, den Geschwindigkeitsbegrenzer einzuschalten, nachdem Sie die Verfolger abgehängt haben.

13-02: Bon Appétit! - Pepes Restaurant

Fliehen Sie sofort durch die Hintertür aus dem Restaurant. Im Hof gibt es zwei Wege – durch die Tür oder auf die Straße. Wenn Sie außen herum laufen, haben Sie es leichter. Am Ende der Gasse nieten Sie den ersten Gangster um, schnappen sich die Thompson und gehen dann um die Ecke. Locken Sie die anderen mit ein paar Salven an, ziehen Sie sich zurück und ballern Sie jeden um, der um die Ecke kommt. Vorsicht: Im ersten Stock am Fenster ist noch ein Schütze, den man allzu leicht übersieht. Im hinteren Teil des Lokals ist ein Erste-Hilfe-Kasten, der nur vor Ende des Kampfes zur Verfügung steht (das Restaurant ist danach nicht mehr betretbar).

13-04: Bon Appétit! - Carlo

Folgen Sie Carlo auf den Hof und erledigen Sie ihn. Sie müssen sich danach noch um drei weitere Typen kümmern – mit der Tommy-Gun kein Problem.

14-02: Happy Birthday! - Die Stadt

Um überhaupt auf den Dampfer zu kommen, gehen Sie in das Gebäude und legen einen schicken Matrosenanzug an.

14-03: Happy Birthday! - Auf der Party

Auf dem zweiten Deck am Heck ist die gesuchte Toilette. Den nötigen Schlüssel hat der Skipper – der einzige Matrose im gestreiften Oberteil (zweimal ansprechen!).

Variante 1: Putzjunge

Finden Sie auf dem untersten Deck in der Toilette auf der linken Schiffsseite den Eimer. Jetzt holen Sie die Pistole und machen schön den Dreck weg. Danach geben Sie den Schlüssel zurück.

Variante 2: Mafioso

Sie kümmern sich eine kalte Pizza um den Putzjob, holen die Knarre, verstecken sie in einem anderen Klo, geben den Schlüssel zurück und lassen sich bei der Kontrolle vom Skipper plump von der Seite anschwatzen. Alles besser, als Klos zu putzen!

Sobald die Rede beginnt, können Sie zuschlagen. Sobald Sie die Waffe ziehen, werden die Wachen aufmerksam – beeilen Sie sich also. Erschießen Sie den Redner und machen Sie sich aus dem Staub. Paulie wartet schon auf der rechten Seite am Bug.

16-04: Crème de la Crème - Menschenjagd

Verfolgen Sie Morello. Er fährt über die Guiliano-Brücke und dann weiter Richtung Flughafen.

Variante 1 - Flughafen

Nachdem Ihr Wagen abstirbt, laufen Sie

FENSTERLN Vorsicht: Allzu leicht übersieht man den Schützen am Fenster.

FASCHING Matrosenanzug statt Nadelstreifen. So kommen Sie auf den Dampfer.

PUTZMANN Der Skipper kontrolliert, ob Sie das Klo auch geputzt haben.

Richtung Flugfeld. Erledigen Sie die Bodyguards. Sam und Paulie kommen dann mit dem Wagen. Schießen Sie auf beide Motoren des Flugzeugs, bis diese brennen. Dann stürzt der Flieger nach dem Start ab.

Variante 2 - Brücke

Bleiben Sie an Morello dran – in den Bergpassagen ist das recht schwierig. Schalten Sie dort lieber manuell. Nach ziemlich langer Fahrt endet Morellos Karriere an einer Brückenbaustelle.

16-06/07: Crème de la Crème - Lucas Bertone

Sie müssen all Ihr Geschick aufbringen, um die Cops abzuhängen. Am Leuchtturm stellen Sie den Wagen an die Klippen. Wenn Sie die Schaltung auf manuell umstellen, können Sie den Wagen in Neutral-Stellung schalten (N). Er rollt dann von alleine den Abhang herunter. Stehlen Sie für die Rückfahrt ein Auto. Wenn Sie den Bonuswagen knacken wollen, kommt der Besitzer aus dem Restaurant. Erledigen Sie ihn und kehren Sie dann zurück zur Bar.

17-03: Wahlkampf - Das alte Gefängnis

Durch den Kanalschacht gelangen Sie in das Gefängnis. Verlassen ist dieser Bau aber mitnichten. Sie müssen sich gegen eine ganze Horde von Gegnern durchsetzen. Tipp: Sie kommen an einen Balkon. Von hier können Sie die Hunde im Hof erledigen – das erspart Ihnen später Ärger. Kämpfen Sie sich vorsichtig bis zum Turm durch.

17-04: Wahlkampf - Der Wachturm

Auf der Insel sehen Sie Ihre Zielperson. Mit der Zoomfunktion, einer ruhigen Hand und etwas Glück treffen Sie schon mit dem ersten Schuss. Geht's doch daneben, haben Sie noch einige Sekunden, bevor der Politiker abtransportiert wird. Laufen Sie nun die Treppe ganz nach unten. Durch den Kanal kommen Sie nicht zurück. Sie gelangen in den Hof mit den (hoffentlich toten) Hunden. Der Ausgang wird durch ein Vorhängeschloss versperrt, das Sie einfach aufschießen. Tipp: Auf der anderen Seite wartet schon die Polizei. Wenn Sie alle Waffen wegwerfen, haben Sie kein Problem. Ansonsten müssen Sie fliehen oder die Sache mit Waffengewalt regeln.

17-06/07: Wahlkampf - Lucas Bertone

Dank der Abkürzungen im Arbeiterviertel können Sie Lucas' Freund problemlos innerhalb der gegebenen Zeit abholen. Bei dem Luxusschlitten in Oak Hill sollten Sie zunächst die beiden Kerle vom Auto jagen. Sprechen Sie sie einfach an. Dann knacken Sie den Wagen und fahren nach Hause.

18-03: Nur zur Erholung - Grand Theft Truck

Der LKW fährt zu einem Lagerhaus und wird entladen. Danach schlagen Sie zu – versperren Sie dem Laster auf der Rückfahrt den Weg. Beim ersten Schuss steigt der Fahrer aus. Nach etwas Überzeugungsarbeit lässt der Fahrer die Papiere fallen.

18-04: Nur zur Erholung - Der Hafen

Fahren Sie die Straße entlang geradeaus, bis Sie auf Ihrer Linken die offene Lagerhalle sehen. Dort stehen die Kisten. Parken Sie den LKW so, dass die Ladefläche von der Rampe aus erreichbar ist. Der Vorarbeiter verlangt von Ihnen, Kisten zu schleppen. Sprechen Sie die beiden Arbeiter neben den Kisten an – die erledigen das für Sie. Nachdem der Vorarbeiter die Arbeit begutachtet hat, können Sie ihn ansprechen. Er verschwindet nun lange genug, dass Sie unbehelligt die Zigarrenkisten auf den LKW laden können.

18-05: Nur zur Erholung - Die Falle

Flüchten Sie zum Treffpunkt. Vorsicht: Der LKW kippt leicht und Ihre Widersacher rammen Sie mit Vorliebe. Am Treffpunkt erledigen Sie mit Sam und Paulie zusammen die Verfolger. Danach geht's zum Lagerhaus.

19-04: Der Nebenjob - Die Einkaufstour

Holen Sie erst die Waffen (Thompson, Colt 1911, S&W Model 27 Magnum). Um von Lucas ein Auto zu bekommen, müssen Sie ein Päckchen in der Nähe abliefern. Daraus resultiert jedoch noch ein Kampf. Obendrein müssen Sie ein Auto von Oakwood bis nach Central Island verfolgen. Unser Tipp: Stehlen Sie einfach ein vernünftiges Auto und holen Sie Paulie ab, ohne Station bei Lucas zu machen.

19-07: Der Nebenjob - Der Bankraub

Nehmen Sie den Schlüssel im Schalterraum. Vom Direktor im Obergeschoss holen Sie den Safeschlüssel. Seien Sie überall in der Bank vorsichtig – es gibt diverse Wachen, die den Helden spielen wollen. Mit der Beute geht es dann nach Hoboken.

20: Der Tod der Kunst

Wenn Sie mögen, können Sie noch einen Auftrag für Lucas erledigen und an einen schnittigen Wagen kommen – den können Sie aber nur noch für die Fahrt zum Museum nutzen. Tipp: Fahren Sie auf jeden Fall zum Waffendealer der letzten Mission. Hier können Sie sich nach Herzenslust mit Waffen und Munition eindecken – so wird der Endkampf sehr viel leichter.

20-05: Der Tod der Kunst - Großes Finale

Sie bekommen es mit dutzenden von Gegnern zu tun. Bleiben Sie stets in der Hocke, laden Sie rechtzeitig nach und zielen Sie genau. Vorsicht bei den Treppen – hier wirft man Ihnen Granaten entgegen. Durchsuchen Sie stets die Gegner – Sie finden einige Granaten. Es gibt nur einen Erste-Hilfe-Kasten (an der Treppe vor dem Showdown mit Sam, heilt 50 Punkte). Sie werden sicherlich einige Anläufe brauchen – das ist normal. Da die Gegner immer an den gleichen Stellen auftauchen, ist es mit Übung durchaus möglich, diesen Kampf nahezu unverletzt zu bestehen.

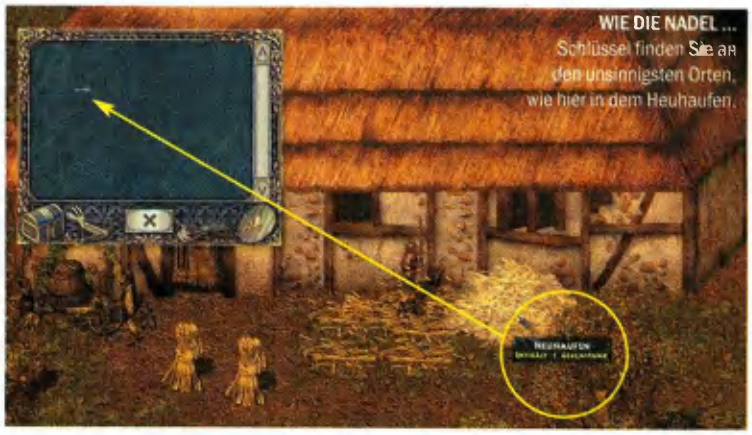
20-06: Sam

Auf dem Bild sehen Sie genau, wie Sie sich positionieren müssen: gehockt mit dem Rücken zur Wand und die Deckung zur Linken. Richten Sie Ihr Fadenkreuz auf die Höhe von Sam aus. Nun müssen Sie seine Salven abwarten, einen Schritt gehockt nach rechts machen, zwei bis drei einzelne Schüsse aus der Thompson abgeben und wieder in Deckung gehen. Nach diversen Treffern zieht Sam sich zurück. Sie finden seine Blutspur im Gang. Folgen Sie der Spur mit der Waffe im Anschlag. Wenn Sie ungefähr die Hälfte zurückgelegt haben, springt Sam hinter der Ecke vor und schießt. Sie müssen schneller sein!

FLORIAN WEIDHASE

Divine Divinity

Fast wie Hänschen Klein fühlt man sich in der riesigen Spielwelt von Divine Divinity. Damit Sie nicht verloren gehen, haben wir die erste Spielwelt komplett für Sie aufgedeckt.



WIE DIE NADEL ... Schlüssel finden Sie an den unsinnigsten Orten, wie hier in dem Heuhaufen.

Heldenspielchen

Welchen Helden soll ich ins Rennen schicken?

Prinzipiell machen alle drei Klassen Spaß. Da es insgesamt aber sehr kampflastig zugeht, macht der Krieger am meisten Sinn. Sie sollten bei der Wahl Ihres Protagonisten vor allem auf die Spezialfähigkeit achten. Das Schleichen des Diebes ist zwar schön und gut, bringt aber in vielen Situationen nicht unbedingt viel. Als Magier können Sie teleportieren – das erweist sich im Kampf mit großen Gegnerhorden schon als recht nützlich. Trotzdem geht nichts über die Wirbelattacke des Kriegers. Gerade im späteren Spielverlauf haben Sie es etwas leichter, wenn Sie mit einem Rundumangriff gleich mehrere Monster plätten. Egal, für wen Sie sich nun entscheiden – achten Sie vor allem darauf, nicht möglichst viele Fähigkeiten zu erlernen, sondern sich Ihrer Klasse entsprechend zu spezialisieren.

Heldenschule

1. Schauen Sie sich in Ruhe die zur Verfügung stehenden Fähigkeiten an. Sie sind bei der Wahl nicht an Ihre Klasse gebunden und können zum Beispiel auch als Krieger Elementarkräfte (Magier) erlernen oder den Pfad der Talente (Überlebenskünstler) einschlagen. Die Frage ist immer, was für Ihre Figur sinnvoll ist.

2. Wenn Sie viel mit Waffen hantieren wollen, sind vor allem Fähigkeiten interessant, mit denen Sie sich auf bestimmte Waffen spezialisieren, Schadensboni erhalten, die Verteidigung verbessern usw. Es gibt auch Fähigkeiten, von denen alle drei Klassen profitieren, wie zum Beispiel der Elfenblick aus dem Pfad des Waldläufers. Die erhöhte Sichtweite ist in den finsteren Verliesen ein echter Vorteil, da Sie zum Beispiel viel früher mit Fernwaffen oder Zaubersprüchen angreifen können.

3. Andere Fähigkeiten, wie zum Beispiel das Schlösseröffnen, sind für das Hauptspiel weniger von Interesse, selbst wenn Sie einen Überlebenskünstler spielen. Für die questrelevanten Schlösser gibt es immer den passenden Schlüssel. Wenn Sie natürlich jede Truhe und jede Tür öffnen möchten, die es im Spiel gibt, werden Sie um die Diebesfähigkeit nicht herumkommen.

4. Egal, welche Klasse Sie spielen – erlernen Sie auf jeden Fall die Fertigkeit Vergiften. In der Regel genügt dann ein Treffer – den Rest erledigt das Gift. Witzig: Unser Redaktionskrieger, als Kampfmagier ausgebildet, verursachte mit seinem Zauberspruch „Meteorschlag" ebenfalls Giftschaden, nachdem er zuvor die Fertigkeit „Vergiften" angewendet hatte. Ob dies ein Bug oder gewollt ist, bleibt ungeklärt – Hauptsache, es funktioniert.

Entdeckerdrang

1. Sie haben in **Divine Divinity** eine ganze Menge Freiraum, abseits der eigentlichen Quests herumzustöbern. Schlüssel gibt's an allen möglichen Stellen (Friedhof am Grabstein, auf Schränken etc.) zu finden. In der Regel sind die Schlüssel, die Sie in einem Level finden, auch in nicht allzu weiter Entfernung zu benutzen.

2. Es gibt viele versteckte Türen – wenn Sie gestapelte Kisten, Ballen etc. vorfinden, spucken Sie kräftig in die Hände und schichten den ganzen Krempel um, oft kommt ein Geheimgang zum Vorschein.

3. Nutzen Sie die Abwesenheit von NPCs aus – wenn sich der Charakter gerade nicht in der Nähe oder im Nebenraum aufhält, plündern Sie nach Herzenslust – speichern Sie aber trotzdem vorher ab.

EINGEKESSELT In solchen Situationen ist der Rundumschlag oft die letzte Rettung.

NORDHÄLFTE
ALEROTH
VERFLUCHTE ABTEI
NERIKONS GARTEN
FLUSSHEIM
FARMLAND
BURG EISENFAUST
ZWERGENDORF
ZUR SÜDHÄLFTE
A
B
E
F
G
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105

SÜDHÄLFTE
ZUR NORDHÄLFTE
ZUM BLAUEN EBER
ZUM ZWERGENBROT
KASERNE
ARMENVIERTEL
QUARANTÄNEZONE
FRIEDHOF
ZELTLAGER
VERSORGUNGSLAGER DER ORKS
ORKLAGER
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
107
106
109
108
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
C
D
H
I
J
K

LEGENDE

Schon für die erste Spielwelt rund um Flussheim können Sie etliche Stunden einplanen. Viel Spaß beim „Wandern"!

1 Joram (Start)
2 Lanilor (gibt nach seiner Befreiung die Erlaubnis, in seinem Garten Kräuter zu sammeln)
3 Lanilors Garten (Drudanae-Pflanze)
4 Otho (versorgt den Patienten Verlat)
5 Magischer Spiegel in der Hütte (damit verdoppeln Sie den Heilstein)
6 Friedhof (Schlüssel, Blumenvase auf Jakobs Grab)
7 Jakobs Hütte (im Keller haust Zombie Jakob)
8 Heilschrein (übergibt Heilstein)
9 Goemoe (versorgt den Patienten Simon und gibt Ihnen eine Teleporter-Schriftrolle, nachdem Mardaneus gerettet ist)
10 Drachenstatuen (alle nach Norden ausrichten)
11 Mardaneus
12 Brunnen (führt zu Mardaneus)
13 Georg (wird später ermordet)
14 Teich (hier wird der Heilstein verdoppelt)
15 Ork-Hinterhalt
16 Ork-Camp und Höhleneingang
17 Treffen mit Johann und Zandalor
18 Trollhöhle
19 Homer (bittet Sie, die Trolle zu vernichten)
20 Milchmädchen Isolde
21 Buzz
22 Sir Richard (wird von Kriecher verfolgt)
23 Bauer Finn (fürchtet sich vor dem Fluch der Abtei)
24 Kelden
25 Kriecher (sucht Sir Richard)
26 Rufus
27 Treppe zum Keller der Abtei (im Keller sind Fallen und ein versteckter Goldschlüssel bei den Fässern)
28 Schlangengrube mit Schlüssel für die Truhe daneben
29 Hugor (Missernte-Quest)
30 Regnor und Tom (Viehdieb-Quest)
31 Jeremias Hütte (Schlüssel im Heuhaufen)
32 Entweihte Kirche
33 Beichtstuhl (führt in geheime Bibliothek zu Theofolus)
34 Höhle mit Giftmischer-Ork (Missernte-Quest)
35 Lanilor (nach Eskorte-Quest)
36 Otho (nach Eskorte-Quest)
37 Harriet (bittet Sie, einen Brief nach Verdistis zu bringen)
38 Goemoe (nach Eskorte-Quest)
39 Logan
40 El Gammon (kaufen Sie nichts von ihm, er ist ein Schwindler)
41 Banditenlager
42 Dorian (Viehdieb-Quest)
43 Jonas (hat Balins Halskette)
44 Maria (stellen Sie ihre Ehre wieder her)
45 Lain (hat später einen Schlüssel für Quarantäne-Zone)
46 Balin (vermisst seine Halskette)
47 Leere Hütte (kann als Quartier benutzt werden)
48 Erstes Treffen mit Dr. Elrath
49 Cederic (muss geheilt werden)
50 Sarah (muss geheilt werden)
51 Tibus (muss geheilt werden)
52 Malachias (berichtet von merkwürdigen Edelsteinen)
53 Boratus (die merkwürdigen Edelsteine führen zu diesem Fiesling)
54 Elora (wird von Zombie Jakob entführt)
55 Grube (führt zu Jakob)
56 Leichenfledderer
57 Spinnenhöhle
58 Timmy (seine Eltern werden von Dieben bedroht)
59 Timmys Eltern (den Schlüssel fürs Haus finden Sie auf dessen Rückseite)
60 Gilde der Waldläufer (Elfenfürst hat Teleporter-Schriftrolle)
61 Straße zum Dunkelwald
62 Falltür (der Schacht führt direkt ins Versorgungslager der Orks – Punkt 118)
63 Hauptmann Mitox
64 Grabstein (wenn er berührt wird, strömt eine Skelett-Armee herbei)
65 Gareth (benötigt einen Scheintod-Trank)
66 General Alix
67 Wache von Flussheim, Hauptmann Ralf
68 Blumen (werden später für Lela benötigt)
69 Thronsaal (Janus)
70 Janus' Zimmer
71 Lelas Zimmer
72 Teddy in der Ecke (wird für Lela benötigt)
73 Koch (spülen Sie für ihn das Geschirr)
74 Katze (taucht hier auf)
75 Lady Anastasia
76 Walt
77 Nemris-Anhänger (lesen Sie deren Buch genau durch)
78 Nemris-Statue (die Antworten: Erfahrung, Wahrheit und Lüge, Gut, Neutralität und Böse)
79 Frösche (alle zu Froschschenkel verarbeiten, damit ein Portal erscheint)
80 Portal (führt in Nerikons Schatzkammer)
81 Leichenbestatter Paul
82 Apollo (sucht seinen Freund Shrimpo)
83 Ausgang aus Elonas Verlies
84 Krypta (der Hebel dort öffnet die Tür der Kapelle)
85 Kapelle (mit dem Geist von Herzog Ferol sprechen)
86 Sir Markham (bringt Ihnen unter Umständen Segnen bei)
87 Straße nach Verdistis
88 Vampir-Höhle (retten Sie den Jungen)
89 Schmied Gottfried
90 Magierhändler Kistandalius
91 Händler Barek (besitzt Schlüssel für Nerikons Garten)
92 Apotheker Walker
93 Eingang zur Kanalisation (späterer Zugang zur Burg Eisenfaust)
94 Händler Markus (wartet auf seine Lieferanten, die eine Wagenpanne haben)
95 Waffen- und Rüstungshändler Gero
96 Haus von Dr. Elrath
97 Versteckter Schlüssel
98 Verschlossene Hütte (Schlüssel liegt neben der Tür)
99 Lich-Höhle (enthält unter anderem eine Königliche Kette)
100 Schlüssel für verschlossene Truhen
101 Verschlossene Truhen
102 Versteckter Schlüssel
103 Der Schrein von Gut und Böse (wertet den Charakter auf)
104 Bull (sucht Streit, kann aber diplomatisch gelöst werden)
105 Versteckte Felshöhle
106 Hohler Baum (führt zur „Schatzhütte")
107 Verschlossene „Schatzhütte"
108 Höhleneingang
109 Krasnegar (Besitzt die Teleporter-Schriftrolle der Zwerge. Lehnen Sie den Edelstein dankend ab.)
110 Teleporter (führt zu 113)
111 Truhen (die Schlüssel dafür liegen unter den Paketen)
112 Wagen mit gebrochenem Rad (das Rad hat Händler Markus in Flussheim)
113 Teleporter (führt zu 110)
114 Wunschbrunnen (erfüllt einmalig, je nach eingesetztem Gold, einen Wunsch)
115 Schatzruhe
116 Dunkelelfen-Amulett
117 Minenschachteingang (führt ins Versorgungslager der Orks)
118 Minenschacht
119 Versorgungswagen (Sprengladung anbringen)
120 Verschlossene Truhe
121 Wasserreservoir der Orks (unsichtbar hinschleichen und Gift hineinschütten)
122 Ork-Anführer (besitzt Teleporter-Schriftrolle)

Die Teleporter

A Aleroth
B Verfluchte Abtei
C Gilde der Schützen
D Kaserne
E Friedhof
F Ars Magicana
G Zwergensiedlung
H Teleporter der Zwerge
I Zwergenwald
J Zerstörtes Dorf
K Orklager

Die Katakomben von Aleroth

Die zweite Teleportationspyramide finden

Bevor Sie das Portal zu den Katakomben benutzen, erhalten Sie von Lanilor eine Teleportations-Pyramide. Wagen Sie es ruhig, die Pyramide schon recht früh im Spiel zu benutzen. Am anderen Ende warten einige Skelett-Bogenschützen, die Sie problemlos erledigen können. Lediglich als Magier könnten Sie Schwierigkeiten haben. Nehmen Sie die Pyramide an sich und erkunden Sie den Dungeon. Die verschlossene Tür im Westen können Sie zunächst ignorieren. Benutzen Sie den Teleporter und kehren Sie zum Dungeon unter dem Sockel in Aleroth zurück.

Level 1

Lesen Sie sich das auf dem Pentagramm liegende Buch durch und benutzen Sie den Hebel am Eingang. Sie finden bei der „Kellerräumung" neben Unmengen von Skeletten insgesamt drei blaue magische Steine und einen Saphir-Schlüssel.
Im Westen des Gewölbes treffen Sie auf einige Orks, die Ihnen jedoch nicht ans Leder wollen, sondern einen Auftrag für Sie parat haben (Blutfresser-Quest). Die gesuchte Axt finden Sie im zweiten Level im Untergeschoss.

Was hat es mit der Statue auf sich?

Ganz im Süden des Dungeons finden Sie eine Statue mit einer Kerze davor und einem Buch dahinter. Wenn Sie die Kerze entzünden, bekommen Sie einen untoten Begleiter zur Seite. Klingt ganz gut – das Dumme ist nur, dass Sie keine Erfahrungspunkte erhalten, wenn Ihr Kompagnon Monster erschlägt. Und ganz ehrlich, richtig schwer sind die Katakomben nicht, verzichten Sie daher auf das freundliche Angebot. Sie werden den Zombie-Helfer auch einfach los, wenn Sie kurz zur Oberfläche zurückkehren – dort zerbröselt er sofort.

Wozu benötige ich die drei magischen Steine?

In der Kammer mit den Pentagrammen platzieren Sie je einen Stein darauf, um ein Portal zu aktivieren. Jetzt gelangen Sie in den Raum mit der Leiter zum zweiten Level der Katakomben.

Göttlicher Nektar

Wenn Sie Aleroth erkunden, stolpern Sie mit Sicherheit über Mardaneus' Bienenstöcke. Im Garten finden Sie außerdem leere Honiggläser und Bienenwaben. Wird da nicht der Imker in Ihnen geweckt? Sie können tatsächlich Honig gewinnen und abfüllen, aber wozu soll das gut sein? Ganz einfach: Verputzen Sie ein Glas Honig, so erhalten Sie für kurze Zeit folgende Boni:

Stärke +5
Gewandtheit +5
Intelligenz +5
Im Kampf ist dieser „Energieschub" ein echter Segen.

Und so geht's:
Benutzen Sie eine Wabe mit einem Bienenstock, dann tropft ein Klumpen Honig aus dem Stock.
Benutzen Sie ein leeres Honigglas mit dem Honig und schon haben Sie den Götternektar abgefüllt.
Achtung, mit leeren Glasflaschen funktioniert das Ganze leider nicht.

Anmerkung: Speichern Sie lieber erst ab, bevor Sie ein bestimmtes Nahrungsmittel oder Getränk zu sich nehmen, da sich teilweise Ihre Attribute ändern. Bier beispielsweise erhöht die Stärke um 2, reduziert aber die Gewandtheit ebenfalls um 2.

Level 2

Sie finden hier jede Menge Äxte, aber nur eine davon ist Blutfresser. Im nördlichen Teil des Dungeons führt eine Bodenplatte in ein Untergeschoss – dort finden Sie die gesuchte Axt. Kehren Sie damit zu den Orks zurück, um sich einige Erfahrungspunkte abzuholen. Folgen Sie aber nicht den Orks, sondern beenden Sie erst einmal Ihre Tour durch die Katakomben.

Level 3

In der symmetrischen Halle müssen Sie die vier Schlüssel-Gräber öffnen. Erst dann wird der Zugang zur vierten Ebene bei den Särgen in der Mitte geöffnet. Vorsicht – jedes Mal, wenn Sie eines der vier Gräber öffnen, strömen jede Menge Knochenmänner herbei. Speichern Sie daher vorher besser ab.

Level 4

Kämpfen Sie sich nach Süden vor. Sie treffen auf zwei Skelette, die sich über den Sinn des untoten Lebens unterhalten. Westlich davon finden Sie den Zugang zum Level 5.

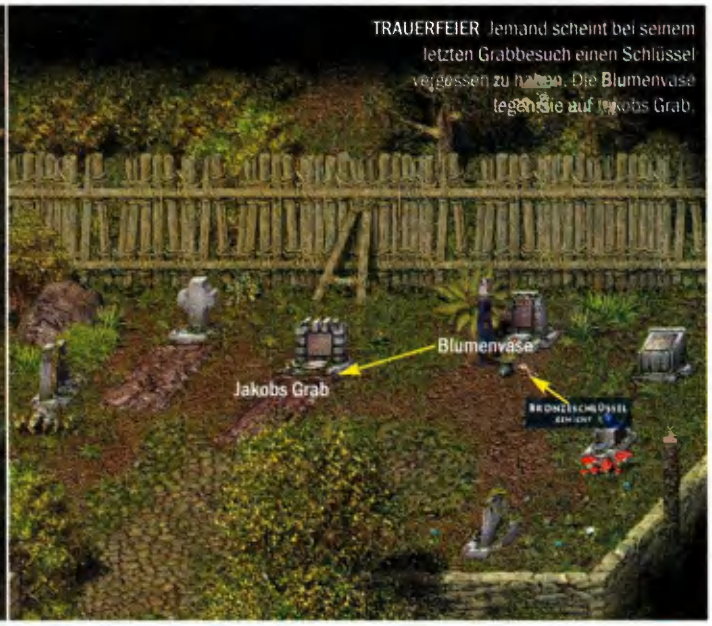
Level 5

Ihr eigentliches Missionsziel befindet sich in der Mitte der Karte. Erkunden Sie trotzdem vorher die Ecken. Es gibt in jeder Ecke eine Bodenplatte, die Sie in eine Kammer teleportiert. In den Kammern finden Sie wertvolle Gegenstände, allerdings sind die von stärkeren Gegnern bewacht (Riesenspinnen, Skelett-Beschwörer). Als Krieger mit Rundumschlag oder mithilfe des Zaubers Meteorschlag schaffen Sie sich aber auch diese Untoten schnell vom Hals.

Wie erwecke ich den Nekromanten?

Im südlichen Teil des Levels treffen Sie auf freundlich gestimmte Skelette. Reden Sie mit dem Skelett-Krieger. Sie müssen den Untoten bei der Erweckung helfen. Reden Sie mit den anderen Skeletten. Jedes davon gibt Ihnen einen nützlichen Gegenstand. Marschieren Sie schließlich nach Nordwesten, dort ist ein Hebel unbesetzt. Gehen Sie einfach nahe an das Teil heran und schon startet die Erweckungs-Sequenz. Drücken Sie den Hebel, wenn Sie an der Reihe sind.

KUGELSPIEL Erst wenn Sie alle drei magischen Kugeln auf die Pentagramme gelegt haben, erscheint ein Portal.



TRAUERFEIER Jemand scheint bei seinem letzten Grabbesuch einen Schlüssel vergessen zu haben. Die Blumenvase legen Sie auf Jakobs Grab.

Was erwartet mich bei Thelyron?

Sie müssen den Nekromanten erlösen – allerdings strömen danach Unmengen von Skeletten herbei. Wenn Sie dem Kampf nicht gewachsen sind, schlagen Sie sich nach Norden durch. Dort erhalten Sie Unterstützung durch den Heiler Mardaneus. Allerdings gehen Ihnen dadurch wieder Erfahrungspunkte verloren. Mit einer großen Zahl Heil- oder Manatränken im Gepäck können Sie die Knochenschlacht mit gutem Gewissen bestreiten. Als Zauberer schleudern Sie den Untoten am besten unentwegt Meteorschläge entgegen.

Spielstart und Quests in Aleroth

Wo ist der Fremdenführer?

Sie erwachen in einem finsteren Keller. Schauen Sie sich um und nehmen Sie die ersten Ausrüstungsgegenstände (Trank, Sandalen, Dolch) an sich. Damit Sie überhaupt wissen, worum es für Sie geht, erwartet Sie der Heiler Joram im Erdgeschoss der Hütte. (**Anmerkung:** Alle Angaben beziehen sich auf die gepatchte Version 1.0022A.)

Kräuter für Georg sammeln

Unterhalten Sie sich mit Heiler Georg und schauen Sie sich die Pflanze im Nebenzimmer genau an, aber klicken Sie nicht darauf, sonst wird Georg sehr ungehalten. Die gesuchte Drudanae-Pflanze finden Sie im westlichen Teil des Dorfes. Eine davon genügt, um die Quest zu erfüllen. Sie brauchen aber erst Lanilors Erlaubnis, andernfalls sind Ihnen die Dorfbewohner nicht wohlgesinnt.

Heilmittel für Simon und Verlat finden

Es gibt eine Möglichkeit, beide Verletzten zu heilen. Reden Sie zunächst mit dem Echsenheiler Goemoe – er gibt Ihnen die Hinweise auf den Schrein der Heilung. Geben Sie sich bei dem Schrein als Heiler aus, um den Heiledelstein zu erhalten. Verwenden Sie ihn aber noch nicht, sondern suchen Sie das nördlichste Haus auf. Dort finden Sie einen Magischen Spiegel; bei den Kisten versteckt sich auch die entsprechende Anleitung. Marschieren Sie zum Teich im Südosten des Dorfes und benutzen Sie dort den Spiegel. Lassen Sie den Edelstein reinplumpsen und schon besitzen Sie zwei Heiledelsteine. Heilen Sie die beiden Patienten und reden Sie mit dem Zwergenheiler Otho. Kehren Sie danach zu Goemoe zurück, um noch einmal Erfahrungspunkte und die Fähigkeit Genesung für Ihre Heilaktion abzustauben.

Lanilor befreien

Nach der Zwischensequenz mit dem eingefrorenen Lanilor sprechen Sie den Ärmsten an. Den Brunnen, von dem die Rede ist, finden Sie etwas östlich davon. Durch das Kellerverlies gelangen Sie zu Mardaneus. Sprechen Sie ausführlich mit ihm – er wird Sie nach draußen begleiten und Lanilor aus dem eisigen Gefängnis befreien. Fragen Sie ihn auch, ob Sie Kräuter aus seinem Garten sammeln dürfen, um die Pflanze für Georg zu besorgen.

Ein Friedhofsbesuch

Erweisen Sie den Toten von Aleroth die letzte Ehre – bei einem der Grabsteine steht ein hübscher Blumenstrauß, hinter dem sich, wer hätte es gedacht, ein Schlüssel befindet. Mit dem Schlüssel öffnen Sie das verlassene Haus südlich davon. Bleiben Sie noch etwas auf dem Gottesacker und lesen Sie die Grabinschriften – Jakob scheint nicht gerade glücklich mit Esmeralda verheiratet gewesen zu sein. Platzieren Sie die Blumenvase von Esmeraldas Grab auf dem Grab von Jakob. Jakob dreht sich vor Wut im Grab um und steigt heraus, um Sie anzugreifen. Der Kampf ist für Spielanfänger nicht leicht – heben Sie sich die Aktion besser auf, bis Sie wenigstens die Stufe 3 oder 4 erreicht haben.

Mardaneus zur Vernunft bringen

Wenn Sie Lanilor geholfen haben, suchen Sie ihn in seiner Hütte auf und sprechen ihn auf Mardaneus an. Lanilor gibt Ihnen einen Hinweis auf die Drachenstatuen. Die Statuen befinden sich in der Dorfmitte. Drehen Sie die Figuren so, dass jeder Drachenkopf nach oben (Norden) blickt. Der Teleport-Sockel führt Sie in die Katakomben von Aleroth.

STEFAN WEISS

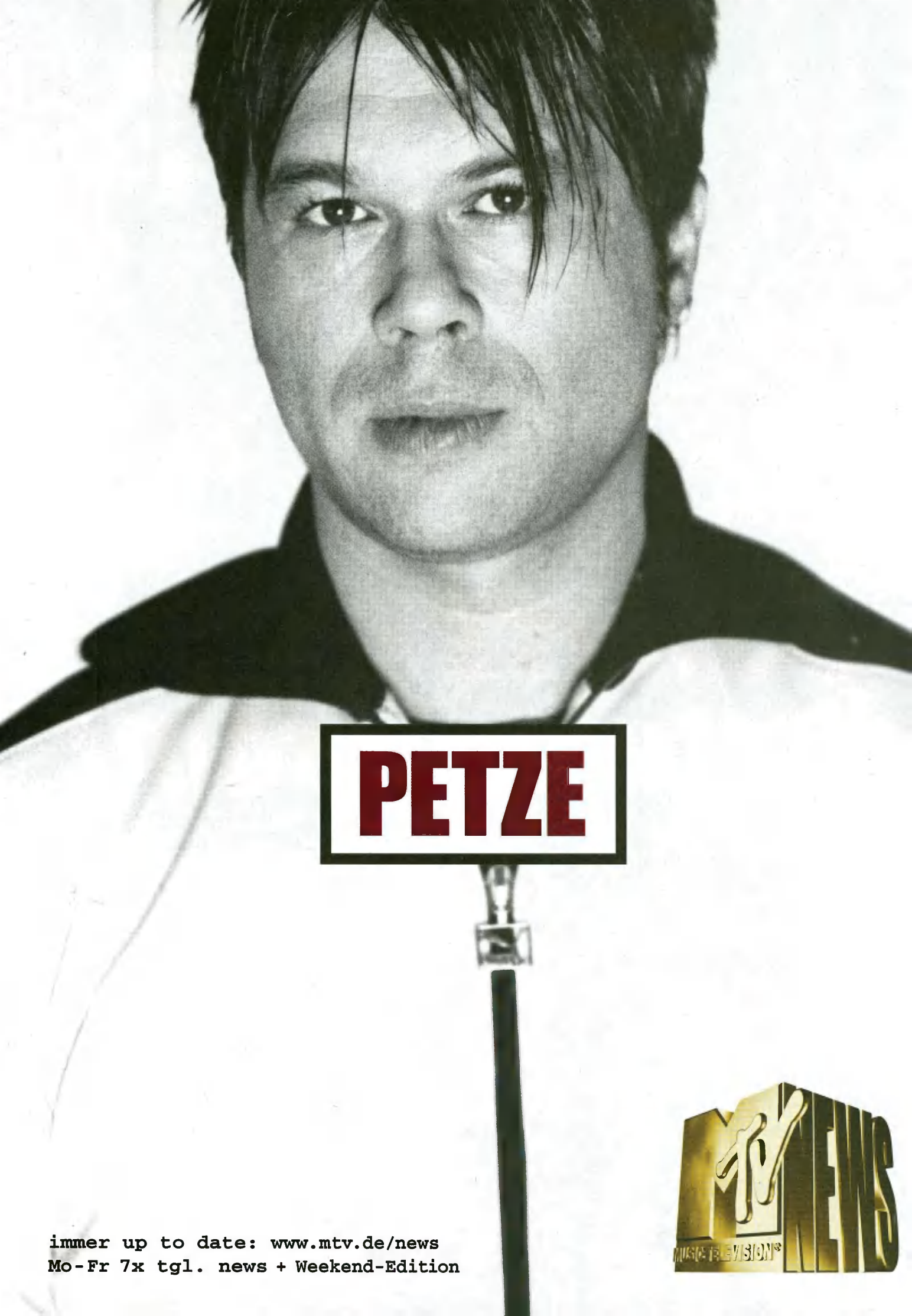
Schluss mit Herumrätseln!

Heißer Insidertipp:

Das neue PC Games-Sonderheft Tipps und Tricks.

Die neuesten Tipps und Tricks aus der PC-Spielewelt. Mit vier prall gefüllten CD-ROMs.

Jetzt im Zeitschriftenhandel.



immer up to date: www.mtv.de/news
Mo-Fr 7x tgl. news + Weekend-Edition

MTV NEWS

America's Army: Operations - Recon V1.1.1

Herzlich willkommen in der US Army. Mit unseren Tipps meistern Sie das Training vom einfachen Rekruten hin zum hochqualifizierten Scharfschützen mit links. Außerdem: jede Menge Taktiken und Tipps zum Online-Kampf.

ÜBERBLICK Schauen Sie im Zoom-Modus über die Waffe - so können Sie alle acht Ziele sehen und ersparen sich das Zoomen vor jedem Schuss.

ZIELWASSER Ausatmen, Luft anhalten, Klappe zu und zielen. Das Korn überdeckt das Ziel - so klappt's auch mit der Qualifikation.

Soldat anlegen

Neuer Soldat

Um überhaupt spielen zu können, müssen Sie im Internet einen Soldaten anlegen. Name und Passwort sollten nicht länger als acht Zeichen sein – längere Namen haben zu Anfang des Spiels oft zu Problemen mit der Registrierung geführt. Sie erhalten eine E-Mail, mit der Sie Ihren Spieler freischalten können.

Warum ein Online-Soldat?

Prinzipiell müssen Sie bei **AA: Operations** zwischen offiziellen und inoffiziellen Servern unterscheiden. Auf inoffiziellen und nicht autorisierten Servern kann jeder spielen. Bei offiziellen Servern muss für jede Karte eine gewisse Voraussetzung erfüllt sein. Daher werden Ihre Daten online gespeichert und verifiziert.

Training

Muss ich das Training absolvieren?

Ja! Am Training führt kein Weg vorbei. Zunächst müssen Sie die vier Einzelspieler-Trainings erfolgreich beenden (Rifle Marksmanship, Obstacle Course, US Weapons, MOUT- Training).

Verhaltensregeln

Halten Sie sich genau an die Anweisungen und schießen Sie nur, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Dieses Spiel nimmt alles etwas ernster – wer also in der Gegend rumballert, im Camp wirr umherläuft oder nicht das tut, was man ihm sagt, fliegt sofort aus dem Training und muss es noch einmal probieren.

Online-Registrierung

Um Ihren Trainingserfolg zu dokumentieren, müssen Sie im Internet sein. Sie können jedoch nur zur Registrierung selber online gehen. Sobald das Fenster mit Ihrem Benutzernamen und dem codierten Passwort erscheint, wechseln Sie mit ALT-TAB auf den Desktop und wählen sich ins Netz ein. Sobald die Verbindung steht, wechseln Sie zurück ins Spiel und lassen Ihre Trainingsleistung registrieren.

Rifle Marksmanship

Waffe, Munition und Schießstand

Gehen Sie zur Waffenausgabe und dann direkt in den Feuerstand 9. Bevor die eigentliche Qualifikation beginnt, dürfen Sie vier Magazine à 20 Schuss zur Eingewöhnung verschießen

Die Qualifikation

Sie müssen von 40 Zielen wenigstens 23 treffen, um zu bestehen. Sie haben exakt 40 Schuss – das erste Magazin wird aus dem Schießstand im Stehen gefeuert, das zweite im Liegen neben dem Stand. Sie bekommen nur 40 Ziele – wenn Sie auf eines überhaupt nicht schießen, gilt das Ziel als verfehlt. Da Sie aber auch nur 40 Schuss haben, macht es keinen Sinn, mehr als eine Kugel pro Ziel abzufeuern.

Die Bewertung

Wenn Sie 23 Ziele schaffen, haben Sie das Training bestanden. Bei 30 oder mehr Treffern erhalten Sie die Qualifikation „Sharpshooter" (Scharfschütze). Um am begehrten Training der Sniper School teilnehmen zu dürfen, müssen Sie die höchste Stufe Expert Marksman erreichen. Hierfür sind 36 oder mehr Treffer nötig.

Kimme und Korn

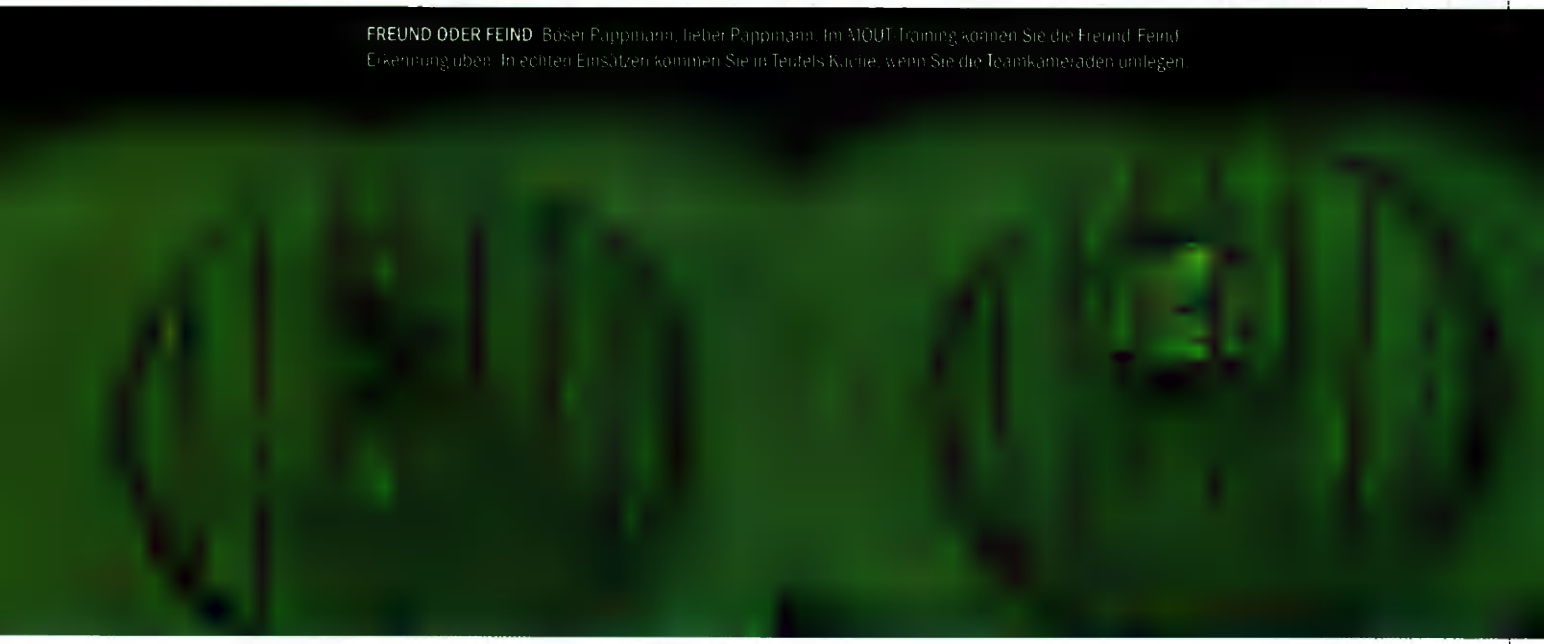
Schießen Sie ausschließlich über Kimme und Korn – das normale Zielkreuz ist zu ungenau. Sobald die Übung anfängt, laden Sie ein Magazin und gehen in den Zoom-Modus. Halten Sie nun die Waffe so, dass Sie im oberen Bereich des Bildschirms den ganzen Schusssektor sehen können – der Lauf zeigt also nach unten.

Tief durchatmen

Im Zoom-Modus hören Sie die Atemgeräusche Ihres Soldaten. Die Luft wird eingeatmet, angehalten, ausgeatmet und wieder angehalten. Am genauesten schießen Sie in der Pause nach dem Ausatmen.

Ziel verdecken

Besonders bei den weit entfernten Zielen ist es wichtig, auf den rich-



FREUND ODER FEIND Böser Pappmann, lieber Pappmann. Im MOUT-Training können Sie die Freund-Feind-Erkennung üben. In echten Einsätzen kommen Sie in Teufels Küche, wenn Sie die Teamkameraden umlegen.

tigen Punkt zu schießen. Ihr Korn muss das Ziel so verdecken, dass nur noch oben der Kopf und zu den Seiten der Rumpf sichtbar ist.

Obstacle Course

Vorbereitung/Qualifikation

Ihr Drill-Sergeant sagt Ihnen vor jedem Hindernis genau, was von Ihnen verlangt wird. Auch im eigentlichen Qualifikations-Durchgang ist diese Trainingseinheit sehr einfach. Sollten Sie dennoch nicht bestehen, liegt es wohl daran, dass Sie nicht in der weißen Spur geblieben sind.

US Weapons

Qualifikation

Jetzt darf geballert werden. Diese Übung soll Sie nur mit den einzelnen Waffensystemen vertraut machen. Solange Sie grob in die richtige Richtung schießen, ist alles in Ordnung. Auch wenn das Training simpler nicht sein könnte, sollten Sie sich mit den Waffen anfreunden und an den zahlreichen Zielen üben.

MOUT Training

Qualifikation

Um hier zu bestehen, müssen Sie lediglich einige Pappkameraden über den Haufen ballern, eine Tür knacken und zum Ende kommen. Nutzen Sie aber die Gelegenheit und absolvieren Sie das Training so, wie Ihr Drill-Sergeant es verlangt:

1. Flashbang:
Werfen Sie die Granate entweder rechts neben der Tür in den Raum, über die Wand hinüber oder durch die geöffnete Tür. Sollten Sie den Türrahmen erwischen und Ihnen geht das Ding vor den Füßen los, wissen Sie gleich, wie sich das später anfühlt. Auch wichtig: Blendgranaten nicht „abkochen" – sie haben eine weitaus kürzere Zündzeit als normale Granaten.

2. Der Kompass:
Schauen Sie auf die Kompassleiste. Ihr nächstes Ziel wird angezeigt. Neben dem Buchstaben ist ein Pfeil nach unten. Das heißt: Ihr Ziel liegt auf einer niedrigeren Ebene. Eine Raute zeigt ein Ziel auf gleicher, ein Pfeil nach oben auf höherer Ebene an.

3. Nachtsichtgerät:
Es werde Licht! Selbst in tiefster Dunkelheit können Sie dank Nachtsichtgerät gut sehen. Nachteile: Ihre Periphersicht ist sehr eingeschränkt. Gewöhnen Sie sich an diesen Anblick – viele Kampfmissionen finden im Dunkeln statt.

4. Freund-Feind:
Alle Pappkameraden mit Waffe sind Feinde, alle anderen nicht. Sie werden selber merken, dass es oft schwer ist, Freund und Feind auseinander zu halten. Das wird sich später kaum ändern. Es ist extrem wichtig, dass Sie vor jedem Schuss sichergehen, dass Sie wirklich auf einen Feind ballern. Glauben Sie nicht? Kein Problem: Schießen Sie nur mal so zum Spaß vier neutrale Zielscheiben um.

5. Schlösser öffnen:
Mit gedrückter Aktionstaste lassen sich Schlösser öffnen, Computer hacken und Flaggen erobern. In diesem Beispiel ist es nur eine Tür.

Sniper School

Qualifikation M24/M82

Rein nach dem Motto der Scharfschützen „One Shot – one Kill" besteht die eigentliche Qualifikation in beiden Lehrgängen der Sniper-School aus nur einem einzigen Schuss. Sie müssen das jeweilige Ziel mit dem ersten Schuss treffen – nutzen Sie also vorher die Möglichkeit, zu üben.

Ich will nicht üben!

Kein Problem – wenn Sie sofort den Test machen wollen, müssen Sie lediglich den Schießstand verlassen und sich einen schnippischen Kommentar Ihres Ausbilders anhören – dann geht sofort die Qualifikation los.

Ich sehe keine Ziele!

Das liegt daran, dass sie extrem weit weg sind. Suchen Sie den Horizont entlang der Hügellinie ab. Die Ziele sind nur sehr schwer zu erkennen.

Gut gezielt ist halb getroffen

Stellen Sie für die Qualifikation auf jeden Fall das Zweibein auf (Supported Fire). Wie beim M16 gilt auch hier: Schießen Sie in der Atempause nach dem Ausatmen. Bei der Qualifikation mit der M82 müssen Sie auf den oberen Teil der Granate zielen.

Granaten

Die Granaten in America's Army: Operations verhalten sich ein wenig anders, als man das von anderen Action-Spielen gewohnt ist.

Üben Sie im Trainingslevel „US Weapons", Granaten „abzukochen" (cook off), das heißt: die Granate vor dem Wurf scharf zu machen, damit sie sofort beim Aufprall explodiert. Alle Granaten funktionieren gleich: Mit der primären Feuerfunktion wird der Sicherungsstift aus der Granate gezogen und Ihr Charakter geht in die Wurfstellung. Wenn Sie nun die Taste loslassen, wird die Granate geworfen und explodiert erst nach rund fünf bis sieben Sekunden. Drücken Sie zunächst die sekundäre Feuerfunktion, wird die Granate beim „Abdrücken" gerollt und nicht geworfen. Um die Granate aber schon vor dem Wurf zu entsichern (Sicherungshebel loslassen, also „abkochen"), müssen Sie bei gedrückter Feuertaste die sekundäre Feuertaste betätigen. Sie hören, wie der Hebel sich löst, und unten links im HUD steht LIVE GRENADE. Vorsicht: Wenn Sie die Granate nicht werfen, enden Sie als Hackfleisch. Üben Sie das richtige Timing – in späteren Kampfeinsätzen nehmen Sie so dem Gegner die Möglichkeit zur Flucht! Sie sollten übrigens nur Frag-Grenades „abkochen" – Flashbangs und Rauchgranaten haben weitaus kürzere Zündzeiten.

Fragen & Antworten

Was bedeutet der ROE-Wert im Multiplayer-Modus?

ROE steht für Rules Of Engagement. Eigentlich müsste der Wert ROE-Violation heißen. Für jeden Verstoß gegen die Regeln gibt es hier Strafpunkte. Je nach Server-Einstellung fliegt man ab einem gewissen Wert vom Server (normal: 400). Wer also – absichtlich oder nicht – auf seine Team-Kollegen schießt oder unbedacht mit Granaten um sich wirft, wird bestraft.

Ich sitze im Gefängnis!

Herzlich willkommen in Fort Leavenworth. Das Gefängnis bekommt jeder zu Gesicht, der sich partout nicht an die Regeln halten kann. Sie kommen da nicht mehr raus – wie im echten Leben.

FIX JAM! Was ist das?

Ihre Waffe kann hin und wieder – vorzugsweise im ungünstigsten Moment – Ladehemmung haben. Sie müssen dann die Waffe freimachen, indem Sie die Taste für „Fix Jam" drücken. Gehen Sie lieber in Deckung, der Prozess dauert ein wenig.

Supported Fire

Die M249 SAW (Squad Automatic Weapon) ist mit einem Bi-Pod (Zweibein) ausgestattet. Wenn Sie liegen, können Sie diese Beine mit der Taste für „Supported Fire" aufstellen. Die SAW schießt in diesem Modus wesentlich genauer. Leider hat das auch Nachteile: Sie können sich nicht mehr bewegen und Ihr Schussfeld ist begrenzt.

Meine M203-Granaten explodieren nicht

Die Granate aus dem M203 hat eine eingebaute Sicherheitsfunktion. Erst wenn die Granate eine gewisse Distanz geflogen ist, wird sie scharf. Wenn Ihre Granate also einfach zu Boden fällt, haben Sie zu kurz geschossen.

Seitwärts rollen

Eine Bewegung wird Ihnen im Training nicht beigebracht: das seitliche Rollen. Wenn Sie auf dem Boden liegen und die Taste für Strafe Left/Strafe Right (Seitschritt links/rechts) zweimal schnell hintereinander drücken, macht Ihre Spielfigur eine schnelle Rolle nach links beziehungsweise rechts. Dies funktioniert nur im „schnellen Modus". So können Sie bei Gefahr schnell hinter eine Deckung rollen – das geht weitaus schneller, als aufzustehen.

Kommunikationsmenü

In den meisten anderen Spielen des Genres haben Sie unterschiedliche Tasten für die verschiedenen Kommunikationsmenüs. Bei **America's Army** ist das anders. Im Menü „More Controls" gibt es einen Eintrag „Commo Cycle". Mit dieser Taste schalten Sie zwischen den Kommunikationsmöglichkeiten durch.

Warum sehe ich nicht, wer vom feindlichen Team noch lebt?

Wer nicht genau anhand der Statusmeldungen mitzählt, weiß nicht, mit wie vielen Gegnern er es noch zu tun hat. Das ist durchaus beabsichtigt, um dem Spiel mehr

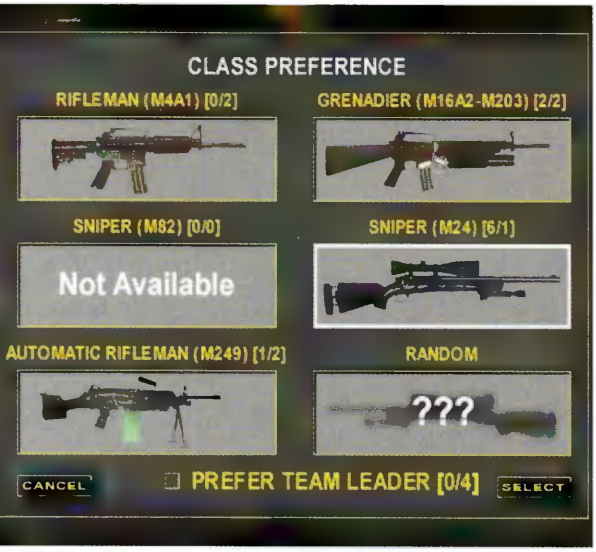
ZWEIHÄNDER Wer sich eine zweite Knarre schnappt, kann keine Granaten mehr werfen. Es macht ehrlich gesagt auch kaum Sinn, mit zwei Gewehren rumzurennen.

PAPPENHEIMER Ein (Papp-) Männlein steht im Walde, ganz still und stumm, da kommt der böse Sniper und knackt ihn um! Ein Schuss, ein Treffer. Oder wie die Sniper auch sagen: „Wenn du läufst, stirbst du nur müde!"

M24-Qualifikation

MUNITIONSENTSORGUNG Mit der M82 müssen Sie eine Mörsergranate am Waldrand treffen. Zielen Sie auf den oberen Teil der Granate.

M82-Qualifikation



TEAMWORK Die erste Zahl in den eckigen Klammern zeigt, wie viele Spieler sich für diese Waffe gemeldet haben, die zweite, wie viele Waffen des Typs zur Verfügung stehen.

Realismus zu verleihen. Da hilft nur eins: selber mitzählen.

Wenn ich eine Waffe aufnehme, kann ich keine Granaten mehr werfen

Sie können zwei Waffen tragen. Die jeweils unbenutzte wird dabei auf den Rücken geschnallt. Wer zwei Waffen hat, kann keine Granaten mehr werfen – schließlich ist keine Hand mehr frei.

Wieso habe ich so wenig Munition im Magazin?

Jedes Magazin wird – realitätsgetreu – einzeln verwaltet. Wenn Sie aus allen Ihren Magazinen je einen Schuss abfeuern, haben Sie zwar noch alle Magazine, aber jeweils mit einem Schuss weniger. So kommt es bei häufigem taktischen Nachladen (nachladen, obwohl noch Munition im Magazin ist) dazu, dass Sie irgendwann nur noch angebrochene Magazine haben.

Wie funktioniert der Kompass?

Neben Ihren Einsatzzielen sehen Sie auch Ihren Kommandanten auf der Kompasszeile. Sind Sie selbst Sergeant, sehen Sie alle Ihre Privates auf dem Kompass. Diese Funktion hilft dem Teamführer bei seiner Koordinationsarbeit.

Wie suche ich mir die Waffe aus?

Wenn Sie im Spiel F2 drücken, können Sie sich für eine Waffe vormerken. Pro Team gibt es eine festgelegte Anzahl der einzelnen Waffentypen. So gibt es in einem achtköpfigen Team zwei Automatic Riflemen (M249), zwei Grenadiere (M16 + M203) und nur einen Scharfschützen. Wenn Sie als Einziger im Team eine bestimmte Waffe wählen, bekommen Sie diese auch. Wollen mehr Spieler, als für das Team vorgesehen ist, eine Waffe haben, wird die Verteilung vom Server zufällig ermittelt. Im Waffenbildschirm sehen Sie, wie viele Waffen des Typs vorhanden sind und wie viele Teammitglieder diese haben wollen.

Wie werde ich Teamführer?

Ganz unten im Waffenbildschirm (F2) können Sie das Kästchen „Prefer Team Leader" ankreuzen. Als Teamleader können Sie jedoch keine Spezialwaffen tragen. Dafür haben Sie aber einen neuen Eintrag im Kommunikationsmenü, der es Ihnen erlaubt, Befehle an das Team zu geben.

Taktiken

Das Missionsziel

Sie können haufenweise Gegner eliminieren und trotzdem die Mission verlieren, wenn Sie das eigentliche Ziel aus den Augen lassen. Die Absprache innerhalb des Teams ist daher äußerst wichtig. Bestes Beispiel hier: „Insurgent Camp". Wenn die Verteidiger die Computer nicht bewachen, ist die Runde trotz niedriger Verluste schnell passé, weil ein Feind durchgekommen ist.

Abstand halten

Versuchen Sie, in Sichtweite von Ihren Kollegen zu bleiben. Halten Sie aber so viel Abstand, dass ein feindlicher Schütze nicht beide Ziele sofort erfassen kann. Durch einen gebührenden Sicherheitsabstand vermeiden Sie auch, dass mehrere Soldaten von einer einzigen Granate erwischt werden.

Gezieltes Feuer

Wenn Sie einen Gegner sehen, ist es oft sinnvoller, einen Moment auf eine gute Schussgelegenheit zu warten, als sofort die eigene Position durch wildes Geballere zu verraten. Wenn die Situation es erlaubt, sollten Sie immer in der Hocke oder im Liegen und mit Zoom schießen.

Deckungsfeuer

Es ist militärische Praxis, vorrückenden Kollegen Deckungsfeuer zu geben. Schießen Sie dabei mit möglichst vielen Kollegen auf einmal in die Laufrichtung des Pixel-Kameraden – natürlich ohne diesen dabei zu durchlöchern.

Sperrfeuer

Dieser Job richtet sich hauptsächlich an die SAW-Schützen (M249). Das Ziel von Sperrfeuer ist es, mögliche Feindpositionen zu unterdrücken. Wenn Sie beispielsweise einen Gegner hinter einer Deckung vermuten, feuern Sie rund um die Deckung. Das Ergebnis: Der Feind ist in seiner Position gefangen und die eigenen Kameraden können auf diese Deckung vorrücken.

Rauchgranaten

Rauch eignet sich hervorragend, um den Gegner zu verwirren und die eigenen Stellungen zu verschleiern. Natürlich wird der Feind wie besessen in die Rauchwolke feuern – die Wahrscheinlichkeit, dass er trifft, ist jedoch gering. Der Einsatz von Rauch sollte unbedingt mit dem Team abgesprochen werden. Für einen großen Angriff reicht eine Rauchgranate nicht aus – bei mehreren Granaten ist der Effekt weitaus größer.

Positionswechsel nach Schussabgabe

Wenn Sie Ihre Deckung verlassen, um zu schießen, sollten Sie dies nicht immer an der gleichen Stelle tun. Wenn Ihr Feind Sie beim ersten Mal beobachtet hat, wartet er nur darauf, dass Sie Ihren Schädel wieder aus der Deckung strecken. So hat man schnell ein Loch im Kopf.

Wissen, wo der Freund steht

Es passiert immer wieder: Die Kameraden werden Opfer von eigenen Granaten oder Sperrfeuer. Wenn Sie sich in ein Gebiet wagen, das normalerweise als feindlich gilt, sagen Sie Ihrem Team auf jeden Fall Bescheid. Um Friendly-Fire-Verluste zu vermeiden, ist eine reibungslose Kommunikation unerlässlich.

Meldung machen

Wenn Sie einen Feind sehen, der sich den eigenen Reihen nähert, ohne dass Sie direkt etwas dagegen tun können, informieren Sie die Kollegen. Beispiel: Sie sehen vom Wachturm in Insurgent Camp, dass ein Gegner auf der anderen Hausseite vorrückt. Sie können von Ihrer Position nicht effektiv feuern, sollten aber auch Ihren Posten nicht verlassen.

FLORIAN WEIDHASE

Warcraft 3

Haben Sie alle vier Kampagnen schon durchgezockt? Dann sind Sie bereit für die großen Multiplayer-Schlachten. Egal, ob im lokalen Netzwerk oder im Battle.Net – einige Grundregeln müssen Sie draufhaben und die bekommen Sie von uns beigebracht.

WAHLTAG
Suchen Sie sich Ihre Lieblingsmaps aus. In der Regel findet das Battle.net Karten, die Ihren Vorgaben entsprechen.

Multiplayer-Modus

LAN: Wie erstelle ich ein Spiel?

Klicken Sie im Hauptmenü von **Warcraft 3** auf den Button „Lokales Netzwerk". Im nächsten Bildschirm geben Sie Ihren Namen an und klicken danach auf „Spiel erstellen". Jetzt wählen Sie eine Karte aus und gelangen zum Bildschirm, in dem Sie Ihr Team und Ihre Rasse auswählen. Wenn genügend Spieler Ihrem Spiel beigetreten sind, klicken Sie auf „Spiel beginnen".

Wie logge ich mich in ein Spiel ein?

Um sich in ein anderes Spiel einzuloggen, klicken Sie ebenfalls auf „Lokales Netzwerk". Dort werden Ihnen unter „Spiele" alle offenen Spiele angezeigt. Klicken Sie zuerst auf ein Spiel und dann auf den Button „Einlinken", um diesem Spiel beizutreten.

Was sind sinnvolle Einstellungen?

Wenn Sie ein Spiel eröffnen, ist es sinnvoll, unter „Erweiterte Optionen" den Beobachter auf „uneingeschränkt" zu stellen, damit Beobachter oder tote Spieler eine komplett aufgedeckte Karte haben.

Battle.Net

Erstellen des Battle.Net-Accounts: Wie stelle ich ein Gateway ein?

Klicken Sie zuerst auf die Lupe rechts neben dem Battle.Net-Button, um ein Gateway auszuwählen. Dort können Sie sich Ihren „Realm" (bezeichnet das Spielgebiet) aussuchen. Wählen Sie dort „Northrend", um auf dem europäischen „Realm" zu spielen.

Wie lege ich einen Benutzer an?

Klicken Sie auf „Battle.Net" und die Verbindung wird hergestellt. Im nächsten Menü klicken Sie auf „Neuer Account". Geben Sie dort Ihre gewünschten Daten an und klicken Sie auf „Zustimmen".

Erklärung der Ladderspiele und der eigenen Spiele: Wo liegen die Unterschiede?

1. Die Ladderspiele gehen in eine Wertung ein. Für einen Sieg bekommen Sie Erfahrungspunkte gutgeschrieben und Sie können in Stufen aufsteigen. Bei Niederlagen verlieren Sie vorhandene Erfahrungspunkte. Die maximale Erfahrungsstufe liegt bei 50 (weitere Informationen finden Sie unter http://www.battle.net/war3/ladder). Bei Ladderspielen können Sie sich Ihre Gegner nicht aussuchen. Diese werden Ihnen per Auswahlsystem zugeteilt.

2. Eigene Spiele gehen nicht in die beschriebene Wertung ein. Dafür können Sie sich Ihre Gegner frei auswählen. Außerdem bietet sich hier die Möglichkeit, selbst erstellte Karten oder „Fun-Maps" zu spielen.

Was unterscheidet das „Arrangierte-Team" von 2vs2 (3vs3, 4vs4) aus den Ladderspielen?

1. Sie finden unter dem „Spielen-Button" die Option 2vs2 (3vs3, 4vs4). Dort werden Ihre Gegner abermals per Zufall ausgewählt. Sie können sich auch nicht Ihre Mitspieler auswählen.

2. Bei der Option „Arrangiertes-Team" haben Sie die Möglichkeit, Ihre Mitspieler auszusuchen. Allerdings müssen sich diese Spieler in Ihrer Freundesliste befinden, um sie einladen zu können.

Ladderspiel: Welche Einstellungen können vorgenommen werden?

Sie haben lediglich die Möglichkeit, ein Volk und die Spielart auszuwählen. Die Kartenwahl kann ebenfalls noch beeinflusst werden.

Was bringt das Mapvoting?

Mit dem Mapvoting dürfen Sie sich nicht Ihre Karte aussuchen. Sie können lediglich einstellen, welche Karten Sie bevorzugen und welche Sie nicht so gerne spielen. Das Battle.Net versucht dann, eine Karte nach Ihren Einstellungen zu finden. Es kann trotzdem vorkommen, dass eine Karte gewählt wird, die Sie nicht spielen wollten.

Wie funktioniert das Auswahlsystem der Gegner?

Bei Ladderspielen wird Ihnen ein Spieler zugewiesen. Dabei darf es natürlich nicht passieren, dass ein Anfänger auf einen sehr erfahrenen Spieler trifft. Dafür gibt es die Erfahrungsstufen. Der Gegenspieler darf maximal sechs Levels höher als Sie selbst sein. So können Sie als Level-2-Spieler auch auf einen Level-6-Spieler treffen. Das Battle.Net versucht allerdings immer zunächst, einen Gegenspieler gleicher Erfahrungsstufe zu finden.

Aufbau der eigenen Basis

Buildorders: Was ist das?

So genannte Buildorders sollen dem Spieler den Aufbau der eigenen Basis erleichtern. Sie geben vor, welche Gebäude man zu Anfang baut und wie viele Arbeiter man zum Beispiel zum Holzfällen schickt. Buildorders können auch auf einen schnellen Überraschungsangriff (Rushen) oder auf das spätere Spiel hin ausgelegt sein.

Buildorder Menschen

1. Standard-Buildorder

1. Lassen Sie vier Arbeiter Gold abbauen.
2. Der fünfte Arbeiter errichtet eine Baracke.
3. Bilden Sie drei weitere Arbeiter aus.
4. Der sechste Arbeiter baut einen Altar und der siebte eine Farm (Arbeiter, die Gebäude erstellen, werden später zum Holzfällen eingesetzt).
5. Der achte Arbeiter fällt Holz.
6. Produzieren Sie einen neunten Arbeiter zum Goldabbauen.
7. Die Baracke ist fertig. Trainieren Sie einige Soldaten.
8. Mit drei Arbeitern bauen Sie eine Farm.
9. Lassen Sie den zehnten Arbeiter Holz hacken.
10. Bauen Sie eine dritte Farm und lassen Sie einen weiteren Arbeiter Holz fällen.
11. Ein Held sollte jetzt fertig produziert sein und Sie sollten über circa sechs Soldaten verfügen.
12. Errichten Sie eine Schmiede und ein Sägewerk.

2. Buildorder für Erzmagier-Rush

1. Errichten Sie mit vier Arbeitern einen Altar der Könige.

ANS WERK Das gemeinschaftliche Bauen der Menschen beschleunigt den Fortschritt enorm.

2. Schicken Sie einen Arbeiter als Miliz zum Scouten los.
3. Produzieren Sie zwei weitere Arbeiter.
4. Lassen Sie den sechsten Arbeiter Gold abbauen.
5. Der Altar der Könige ist fertig. Errichten Sie mit drei Arbeitern eine Farm und schicken Sie einen zur Goldmine. Geben Sie einen Erzmagier in Auftrag.
6. Den siebten Arbeiter schicken Sie zur Goldmine.
7. Sobald die Farm fertig ist, schicken Sie die Arbeiter zum Holzhacken.
8. Produzieren Sie zwei weitere Arbeiter.
9. Den achten Arbeiter lassen Sie Holz fällen.
10. Bauen Sie ein Sägewerk.
11. Den neunten bis elften Arbeiter schicken Sie zum Holzfällen.
12. Jetzt sollte der Erzmagier fertig sein. Erforschen Sie den Wasser-Elementar. Schicken Sie dann den Helden zur Basis des Gegners.
13. Sobald das Sägewerk fertig ist, bauen Sie einen Wachturm, um sich bei einem Gegenangriff verteidigen zu können.
14. Falls der Rush nicht erfolgreich ist, fahren Sie mit dem Standardaufbau fort.

Buildorder Orcs

1. Standard-Buildorder

1. Schicken Sie zwei Peons in die Goldmine.
2. Teilen Sie einen Peon zum Holzfällen ein.
3. Ein Peon baut einen Altar der Stürme. Der fünfte errichtet einen Orc-Bau (beide Peons fällen Holz, wenn die Gebäude fertig sind).
4. Geben Sie drei weitere Peons in Auftrag.
5. Der sechste Peon baut eine Kaserne (danach errichtet der Peon einen Orc-Bau).
6. Der siebte Peon baut Gold ab.
7. Der achte Peon schürft ebenfalls Gold.
8. Sobald der Altar fertig ist, geben Sie einen Helden in Auftrag.
9. Produzieren Sie zwei weitere Peons (Holz fällen lassen).
10. Errichten Sie eine Kriegswerkstatt oder eine zweite Kaserne.

2. Schamanen-Buildorder

1. Schicken Sie vier Peons in die Goldmine.
2. Ein Peon baut den Altar der Stürme.
3. Produzieren Sie nach und nach sechs Peons (nicht gleichzeitig, sondern in Intervallen).
4. Der sechste Peon errichtet einen Orc-Bau.
5. Der siebte Peon geht zur Goldmine.
6. Der achte und der neunte Peon bauen Holz ab.
7. Ein Holz-Peon baut eine Kaserne.
8. Den zehnten Peon benutzen Sie zum Scouten.
9. Der Altar der Stürme ist fertig, geben Sie einen Helden in Auftrag.
10. Der elfte Peon fällt Holz.
11. Die Kaserne ist fertig. Trainieren Sie nach und nach sechs Grunzer. Der Peon errichtet einen Orc-Bau und geht danach wieder Holz fällen.
12. Der Held ist fertig, lassen Sie ihn Erfahrungspunkte sammeln (creepen).
13. Bauen Sie das Haupthaus zur Hochburg aus.
14. Ein Holz-Peon baut eine Kriegswerkstatt (sobald diese fertig ist, erforschen Sie die Nahkampf-Updates)
15. Ein Holz-Peon errichtet einen Orc-Bau.
16. Das Update zur Hochburg ist fertig. Ein Holz-Peon baut ein Geisterhaus (sobald das Geisterhaus fertig ist, erforschen Sie die Schamanen-Updates).

17. Bauen Sie die Hochburg zur Festung aus.
18. Errichten Sie einen weiteren Orc-Bau.
19. Erforschen Sie die Berserker-Kraft in der Kaserne.
20. Ein Peon baut ein zweites Geisterhaus.

Buildorder Untote

1. Ghul- und Totenbeschwörer-Buildorder

1. Ein Ghul geht Holz fällen, die Akolyten gehen in die Goldmine.
2. Produzieren Sie zwei Akolyten für den Goldabbau.
3. Lassen Sie einen Gold-Akolyten eine Gruft beschwören.
4. Der vierte Akolyt beschwört den Altar der Dunkelheit, der fünfte einen Ziggurat.

5. Geben Sie einen Akolyten in Auftrag, der einen weiteren Ziggurat baut und dann scoutet.
6. Die Gruft ist fertig. Produzieren Sie einige Ghuls zum Holzabbau. Halten Sie die Ghul-Produktion aufrecht, bis die Einheitengröße 60 beträgt.
7. Der Altar der Dunkelheit ist fertig, produzieren Sie sofort einen Helden.
8. Sobald der Held fertig ist, lassen Sie ihn zusammen mit den Holz-Ghuls neutrale Gegner bekämpfen (creepen) und einen zweiten Stützpunkt (Exe) aufbauen. Trainieren Sie weitere Ghuls.
9. Ein Gold-Akolyt baut einen Friedhof und ein Ziggurat.
10. Sobald die Exe fertig ist, errichten Sie dort zwei Ziggurats zur Verteidigung.
11. Produzieren Sie weitere Akolyten für die Exe.
12. Führen Sie das Update der Nekropole zur Halle der Toten durch.
13. Bauen Sie ein Ziggurat und eine zweite Gruft.
14. Führen Sie das Update auf die Schwarze Zitadelle durch.
15. Bauen Sie zwei Tempel der Verdammten.
16. Produzieren Sie danach Totenbeschwörer und erforschen Sie deren Updates, bis das Einheiten-Limit erreicht ist.

2. Totenbeschwörer mit Unheiliger Raserei und Monstrositäten (geeignet für 2vs2)

1. Ein Ghul geht Holz fällen und die Akolyten gehen zur Goldmine.
2. Produzieren Sie zwei Akolyten für den Goldabbau.
3. Lassen Sie einen Gold-Akolyten eine Gruft beschwören.
4. Der vierte Akolyt beschwört den Altar der Dunkelheit und der fünfte ein Ziggurat.
5. Sobald die Gruft fertig ist, produzieren Sie nach und nach elf Ghuls.
6. Errichten Sie ein Ziggurat.
7. Der Altar ist fertig, produzieren Sie sofort einen Helden.
8. Bauen Sie eine Halle der Toten.
9. Errichten Sie einen Friedhof.
10. Der Held ist fertig, lassen Sie ihn creepen gehen.
11. Errichten Sie ein Ziggurat.
12. Das Update der Halle ist fertig. Bauen Sie einen Tempel der Verdammten und einen Schlachthof.
13. Führen Sie das Update zur Schwarzen Zitadelle durch.
14. Der Tempel der Verdammten ist fertig. Erforschen Sie die Updates und produzieren Sie neun Totenbeschwörer.
15. Errichten Sie einen zweiten Schlachthof.
16. Zum Schluss sollten Sie elf Ghuls, sechs Monstrositäten und neun Totenbeschwörer haben. Dazu kommen zehn Akolyten (beim Haupthaus fünf und bei der Exe nochmals fünf) und ein Held.

Buildorder Nachtelfen

1. Jägerinnen und Dryaden

1. Lassen Sie drei Irrwische G o l d abbauen.
2. Ein Irrwisch baut einen Altar der Alten. Der fünfte Irrwisch errichtet einen Mondbrunnen.
3. Produzieren Sie zwei weitere Irrwische, die Sie zum Holzfällen schicken.
4. Die Gebäude sind fertig. Bauen Sie sofort einen zweiten Brunnen. Den Irrwisch, der den Altar errichtet hat, schicken Sie zum Holzfällen.
5. Geben Sie drei weitere Irrwische in Auftrag, die Holz abbauen sollen.
6. Sobald Sie 70 Einheiten Gold besitzen, bauen Sie ein Urtum des Krieges.
7. Beim Stand von 100 Einheiten Holz lassen Sie einen Irrwisch eine Jägerhalle bauen. Führen Sie das erste Update des Haupthauses durch.
8. Das Urtum des Krieges ist fertig. Trainieren Sie zu Anfang ein paar Bogenschützinnen.
9. Bauen Sie einen weiteren Mondbrunnen. Die Jägerhalle ist fertig, beginnen Sie sofort, die Updates zu erforschen.
10. Sobald der Mondbrunnen fertig ist, errichten Sie ein zweites Urtum des Krieges.
11. Das Update des Haupthauses ist fertig. Produzieren Sie jetzt Jägerinnen. Geben Sie einen neuen Irrwisch für einen Mondbrunnen in Auftrag.
12. Bauen Sie so schnell wie möglich ein Urtum des Wissens.
13. Führen Sie das letzte Update des Haupthauses zum Urtum der Ewigkeit durch.
14. Wenn der Urtum des Wissens fertig ist, erforschen Sie „Magie aufheben".

TRUPPENMIX Jägerinnen und Dryaden stellen oft eine tödliche Mischung für den Gegner dar.

Erste Schritte der eigenen Armee

Scouten, was ist das?

Scouten heißt so viel wie: den Gegner am Anfang des Spiels ausspionieren. Dazu schicken Sie einfach eine eigene Einheit zur Basis des Gegners und können – solange diese nicht zerstört wird – sehen, was der Gegner macht.

Was bringt mir das Scouten?

Durch das Scouten finden Sie heraus, an welcher Startposition sich der Gegner befindet. Wenn Sie Glück haben, bemerkt der Gegner Sie nicht und Sie sehen eventuell, auf welche eine Taktik er sich einstellt. Hat der Gegner als Volk „Zufall" ausgewählt, finden Sie auch heraus, welches Volk er letztendlich bekommen hat. Mit diesen Informationen können Sie sich viel besser vorbereiten.

Wie soll ich scouten?

Setzen Sie einfach eine billige Einheit dafür ein und schicken Sie diese von Startpunkt zu Startpunkt. Irrwische, Ghuls, Peons und Arbeiter werden oft zum Scouten benutzt. Bei den Arbeitern der Menschen können Sie zusätzlich noch „Miliz" einstellen, was die Kampfkraft etwas steigert. Bei den Untoten ist es von Vorteil, im späteren Spiel Schemen in die gegnerische Basis zu setzen. Bei den Nachtelfen bietet sich die Möglichkeit an, mit einer Jägerin einen Wächter an einen Baum zu setzen oder mit der Fertigkeit „Ausspähen" (Mondpriesterin) die Karte zu erkunden. Mörser-Trupps der Menschen haben die Fähigkeit, mit Leuchtfeuer die Karte aufzudecken, und der Scharfseher der Orcs kann per Fernsicht die Landschaft erkunden.

Rushen

Ein Rush ist ein schneller Angriff auf die gegnerische Basis. Um zu rushen, müssen Sie so schnell wie

KEIN ZUTRITT Diese Exe ist durch zwei Wachtürme geschützt. Für den Gegner bedeutet dies ein höheres Risiko, daher wird er sich den Angriff zweimal überlegen.

möglich die Basis des Gegners durch Scouten ausfindig machen. Danach schicken Sie einen Helden alleine oder mit wenigen Einheiten zum gegnerischen Startpunkt los.

Welchen Vorteil bietet ein Rush?

Durch einen sauber durchgeführten Rush legen Sie schon zu Beginn des Spiels den Grundstein zum Erfolg. Ein Rush soll den Gegenspieler aus dem Konzept bringen und seinen Basisaufbau verhindern. Wenn Sie Glück haben, gewinnen Sie mit einem schnellen Rush sogar das Spiel.

Wann sollte ich rushen und wann nicht?

Führen Sie einen Rush nur dann durch, wenn Sie beim Scouten festgestellt haben, dass der Gegner keine überlegene Armee oder Verteidigungsgebäude besitzt. Wäre das der Fall, wäre die Gefahr hoher Verluste zu groß und ein Gegenangriff wäre die Folge.

Creepen - was bedeutet das?

Man spricht von Creepen, wenn man versucht, seinen Helden mit einigen Einheiten im Kampf gegen neutrale Einheiten hochzuleveln. Durch das Creepen versuchen Sie, Ihren Helden auf eine möglichst hohe Stufe zu bringen, um später im Kampf gegen den Gegner einen Vorteil zu haben.

Ab wann kann ich creepen?

In der Regel beginnen Sie damit, sobald Sie drei bis vier Einheiten und den Helden produziert haben. Bei manchen Helden besteht auch die Möglichkeit, alleine zu creepen. Vor allem der Dämonenjäger mit der Fähigkeit „Feuerbrand" ist ein geeigneter Kandidat dafür.

Wie soll ich creepen?

Wie Sie creepen, hängt von der Stärke und der Anzahl der neutralen Einheiten ab. Sie müssen auch beim Creepen auf Ihre Basis aufpassen, der Gegner könnte unbemerkt einen Angriff starten. Haben Sie Ihr „Stadtportal" schon verbraucht und keine Einheit an Ihrer Basis gelassen, haben Sie keine Verteidigung mehr.

Erweiterung der eigenen Basis

Was sind so genannte Exen?

Exen sind Ausweitungen der Basis an einer anderen Stelle der Karte. Man erbaut Exen in der Nähe einer leeren Goldmine, um dort ebenfalls Ressourcen abbauen zu können und so sein Einkommen zu erhöhen. Wann man seine Exe aufbaut, hängt auch von der Karte und der Spielart ab. In einem 1vs1-Spiel ist es beispielsweise von Vorteil, seine Exe so spät wie möglich zu bauen, da diese immer recht teuer ist. Der geeignete Zeitpunkt wäre kurz bevor die erste Goldmine versiegt ist.

Wie muss man Exen schützen?

Schützen Sie Ihre Exen grundsätzlich mit zwei Verteidigungsgebäuden. Exen sind ein beliebtes Ziel des Gegners. Mit dem Zerstören einer Exe kann man das gesamte Goldeinkommen des Gegners unterbinden. Deswegen ist es durchaus sinnvoll, eine zweite Exe zu haben, damit der Goldfluss nicht ganz abbricht.

Truppensteuerung

Micromanagement, was ist das?

Micromanagement ist das genaue Steuern einiger Einheiten unter Anwendung von Zaubersprüchen magischer Einheiten oder das geordnete Angreifen nicht magischer Einheiten. Ein Beispiel: Während die Zauberinnen der Menschen die gegnerischen Einheiten in Schafe verwandeln, greifen Soldaten nach und nach diese Schafe an, da sie im wehrlosen Zustand sind. Dabei ist es sinnvoll, nicht immer nur einen Soldaten auf ein Schaf zu hetzen, sondern drei bis vier, damit dieses Schaf schneller erledigt wird. SEBASTIAN SCHULZ

Abräumen und sparen

Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt´s **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten.

PC Games Testjahrbuch 2001
Von **Aquanox** bis **Zoo Tycoon** – 240 Spiele von A-Z. Nach Genres sortiert – kritisch getestet, gerecht bewertet, opulent bebildert und ausführlich beschrieben. Nützliches Nachschlagewerk und unverzichtbarer Kaufbegleiter! Noch im Heft: zwei CD-ROMs mit spielbaren Demo-Versionen von **No One Lives Forever, Gothic, FIFA 2002, Colin McRae Rally 2.0, Desperados** u. v. m.

PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft
Guter Rat muss nicht teuer sein. Bester Beweis: das neue PC-Games-Sonderheft. Komplettlösungen, Profi-Tipps und Übersichtskarten zu aktuellen Top-Spielen. Allein über 1.500 Tipps, Cheats und Codes verteilen sich auf 100 Seiten. Mit im Heft: vier CDs randvoll mit Mods, Tools, Demos, Videos, Trailer, Editoren und zwei komplette Jahrgänge PC Games (PDF-Format).

PC Games Hardware PC im Eigenbau
zeigt Schritt für Schritt, wie Sie Ihren Rechner zusammenstellen und zusammenschrauben. Auf 72 Seiten gibt es umfangreiche Artikel zum Thema Hardwareauswahl, Tipps beim Zusammenbau, Erste Hilfe bei der Installation von Windows XP sowie optimale Stabilitätstests. Dazu gibt es eine DVD mit 4,2 Gigabyte aktueller Treiber und nützlicher Tools.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcgames.de

PC Games im Abo:

Europas großes PC-Spiele-Magazin kommt immer praktisch und pünktlich per Post nach Hause (die Gebühr bezahlt natürlich der Verlag).

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

JA, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games CD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/ Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr). Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft:

- ❒ PC Games Testjahrbuch 2001 (Art.-Nr. 77202)
- ❒ PC Games Tipps&Tricks-Sonderheft (Art.-Nr. 77203)
- ❒ PC Games Hardware PC im Eigenbau (Art.-Nr. 77204)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)
  Kreditinstitut:
  Konto-Nr.
  BLZ
- ❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG MI 01

Sie wollten schon immer eine eigene Netzwerkparty veranstalten? Mit unserer Anleitung steht dem jetzt nichts mehr im Wege.

Die LANleitung

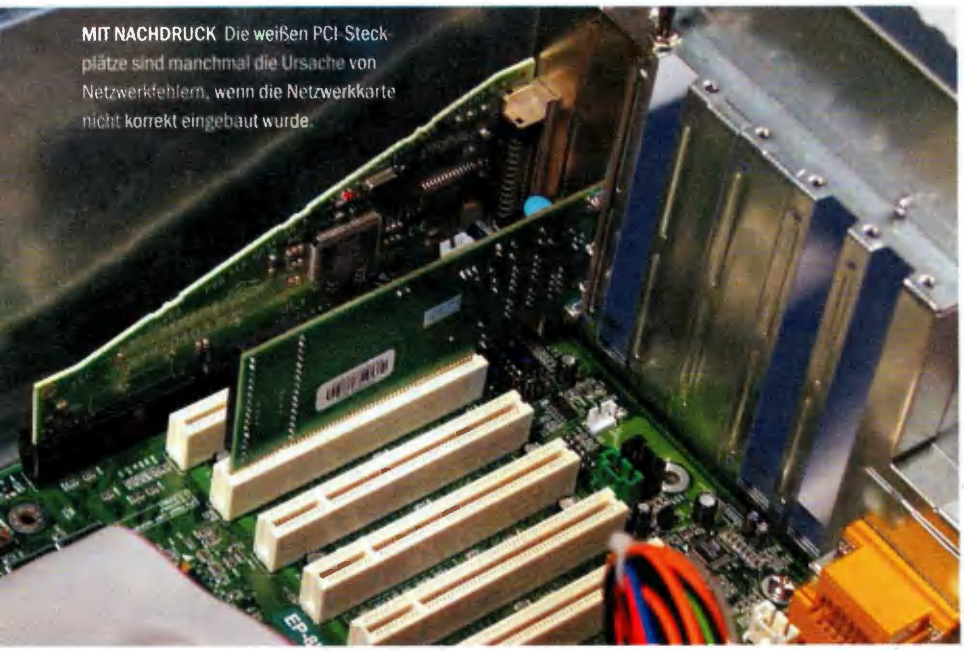
Hat noch jemand Dip da?" Es ist 2:34 Uhr, Colaränder verkleben den Schreibtisch und vier Monitore machen die Nacht zum Tag. Es ist LAN-Party! Vor der Tastatur liegt die letzte Ration Tortilla-Chips für die Nacht, reicht das noch bis zum Sieg? Auf dem Monitor ein buntes Wirrwarr, das alle in seinen Bann zieht. Das Spiel heißt **Warcraft 3**. Der letzte Gegner: unser Freund, der Ork. „Lass deine Greifenreiter ruhig kommen, meine Türme holen die schon vom Himmel!", kräht es aus dem Nebenzimmer. Ein letzter Klick und meine Flug-Staffel greift sein Haupthaus an – von hinten! Das ist der Sieg!

Wenn Sie sich mit Freunden schon einmal auf solche Weise ein Wochenende um die Ohren geschlagen haben, dann werden wir Ihnen auf den nächsten Seiten wohl kaum Neues erzählen können. Haben Sie allerdings bisher nur aus Fernsehberichten oder der Zeitung von LAN-Partys gehört, dann sollten Sie unbedingt weiterlesen, denn hier weihen wir Sie in die Geheimnisse um Spiele-Netzwerke ein. Hier erfahren Sie, was Sie alles benötigen und wie Sie die einzelnen Komponenten einbauen, anschließen und einrichten, um sich letztendlich mit Ihren Freunden im Netzwerk zu messen.

SCHRITT 1:

BNC, ein altes Netzwerk

Es gibt zwei mehr oder weniger günstige Möglichkeiten, ein Heim-Netzwerk aufzubauen. BNC-Netzwerke sind eine sehr umständliche Art, Rechner zu vernetzen. Sie ver-



MIT NACHDRUCK Die weißen PCI-Steckplätze sind manchmal die Ursache von Netzwerkfehlern, wenn die Netzwerkkarte nicht korrekt eingebaut wurde.

wenden noch Koaxialkabel, wie Sie sie zum Beispiel vom Antenneneingang eines Fernsehers her kennen, sie sind sehr störanfällig und nicht besonders leistungsfähig. Lassen Sie sich also keine alten BNC-Netzwerkkarten und -kabel andrehen, auch wenn Ihr Händler sagt, das sei vollkommen ausreichend.

SCHRITT 2:

Der Thronfolger: RJ45

RJ45 ist der Name für eine andere Netzwerkform: Die Stecker und der Aufbau sind etwas anders als beim BNC-Netzwerk. RJ45-Stecker gleichen den ISDN-Steckern und sind sehr leicht anzuschließen. Bei der sternförmigen Anschlussart der RJ45-Kabel fällt im Schadensfall jeweils nur die kaputte Teilstrecke und nicht wie bei BNC-Netzen das komplette Netzwerk aus. BNC-Netzwerke sind übrigens auf 10 MBit/s (siehe Glossar) beschränkt, während über RJ45 mittlerweile sogar 10 GigaBit/s (Full-Duplex) möglich sind.

SCHRITT 3:

Onboard-Netzwerk

Bevor Sie Ihrem Fachhändler gleich alle RJ45-Kabel und Netzwerkkarten aus den Händen reißen, sollten Sie unbedingt die Rückseite Ihres PCs untersuchen. Bei vielen aktuellen Mainboards finden sich auch so genannte Onboard-Netzwerkkarten auf RJ45-Basis. Wenn Sie einen solchen Anschluss finden, sollten Sie im Mainboard-Handbuch nachschauen, wie Sie den Anschluss im Mainboard-BIOS aktivieren, und anschließend die Treiber dazu installieren. Sollten Sie die Anleitung nicht mehr besitzen, schauen Sie auf der Webseite Ihres Mainboard-Herstellers nach. Dort finden Sie oft komplette Anleitungen als PDF-Dateien.

SCHRITT 4:

PCI-Steckkarten

Wenn Sie keine Netzwerkkarte besitzen, müssen Sie aufrüsten. Im PC-Fachhandel erhalten Sie schon für zehn Euro aufwärts eine 10/100-MBit-Netzwerkkarte mit RJ45-Anschlüssen im PCI-Steckformat. Um sie einzubauen, schalten Sie den PC aus und ziehen den Stromstecker ab. Schrauben Sie dann die linke Seite des PC-Gehäuses auf, entfernen Sie das Slot-Blech vor einem der PCI-Steckplätze und setzen Sie die Netzwerkkarte ein. Danach verschrauben Sie die Platine und das Gehäuse wieder, schließen den Stromstecker an und schalten den PC dann ein.

SCHRITT 5:

Zweispieler-Netzwerk

Wenn Sie zwei PCs miteinander vernetzen wollen, benötigen Sie lediglich ein so genanntes Crosslink-Kabel, das an die Netzwerkkarten beider PCs angeschlossen wird. Wenn Sie beim Kauf die Begriffe Crosslink und Twisted Pair verwechseln, kann keine Verbindung zwischen Netzwerkkarte und Verteiler entstehen. Seien Sie deshalb vorsichtig und sagen dem Händler lieber noch einmal genau, wozu Sie das Kabel benötigen.

SCHRITT 6:

Mehr als zwei Spieler

Für diese wohl am häufigsten vorkommende Konfiguration brauchen Sie nur Twisted-Pair-Kabel. Um aber das in Schritt 2 angesprochene sternförmige Netzwerk aufzubauen, benötigen Sie einen zentralen Datenvermittler. Für Spie-

So überleben Sie jede LAN-Party

Die beste LAN-Party ist nur halb so gut, wenn nicht ordentlich Chips und Spiele zur Verfügung stehen – hier das PC-Games-Survival-Kit.

- ☐ **Chips:** Mit genügend Nahrung und vielen im Raum verteilten Schüsseln kommt Stimmung auf wie beim WM-Endspiel.
- ☐ **Koffein:** Man kann nie genug davon haben. Vor allem in den frühen Morgenstunden zwischen 3 und 6 Uhr sorgen Koffeingetränke wie Kaffee, Coke oder Red Bull für zusätzliche Motivation.
- ☐ **Sitzkissen:** Bringen Sie die Polsterung am besten selbst mit. Wenn Sie schon mehrere Stunden vor dem PC hocken, sollten Sie es sich wenigstens so bequem wie möglich machen.
- ☐ **Kopfhörer:** Auf jeder LAN-Party Gold wert. Nur mit einem langen Anschlusskabel können Sie sich auch zurücklehnen. PC-Boxen sind tabu.
- ☐ **Essenslieferanten:** Nur wer mehrere Menükarten zur Hand hat, macht alle Teilnehmer glücklich. Nicht jeder hat Lust auf Pizza.
- ☐ **Headset:** Die Alternative zum schnöden Kopfhörer. Mit dem eingebauten Mikro und Kommunikationssoftware (www.rogerwilco.com, www.battlecom.org) können sich Team-Mitglieder absprechen. Gutes Komplettangebot: Microsoft GameVoice, ca. 40 Euro.
- ☐ **Stabiler Monitorunterstelle:** Wenn Sie geradeaus gucken, sollten Sie den oberen Rand der Monitorfläche sehen. Das ist nicht nur ergonomisch, sondern auch nackenfreundlich.
- ☐ **Stereo-Anlage:** Wenn jeder Spieler einen Kopfhörer trägt, steigert atmosphärische Hintergrundmusik den Spielspaß ungemein. Vorher mit den Teilnehmern abklären.
- ☐ **Spiele:** Nur mit mehr als einem PC-Spiel macht eine LAN-Party richtig Spaß. Denken Sie daran, dass nicht jeder acht Stunden lang **Warcraft 3** oder **Counter-Strike** (dt.) spielen möchte. Deshalb: besser vorher mit allen Teilnehmern absprechen.
- ☐ **Frischluft:** Alle 120 Minuten sollten Sie Ihren Lungen mal etwas Sauerstoff gönnen und das Zimmer durchlüften. Das beugt Kopfschmerzen und Müdigkeit vor.
- ☐ **Fernseher:** Am besten in Kombination mit einem Videorecorder und einer bequemen Couch. So entspannt man sich nachts zwischen Matches oder kann ein kurzes Nickerchen machen.

Netzwerk installieren: **So geht's!**

Netzwerke werden von den diversen Windows-Versionen teilweise völlig unterschiedlich angesprochen. Wir haben den Praxis-Check durchgeführt und beantworten die wichtigsten Fragen.

Wie richte ich mein Netzwerk mit Windows XP ein?

Wenn sich im Netzwerk ausschließlich PCs mit Windows XP und Windows 98/Me befinden, ist die softwareseitige Einrichtung sehr leicht. Legen Sie die Windows-XP-Installations-CD ein und wählen Sie im Autostartmenü den Eintrag „Zusätzliche Aufgaben ausführen" und dann „Kleines Firmen- oder Heimnetzwerk einrichten". Folgen Sie nun einfach den Anweisungen. Bei der Frage nach einer Netzwerkgruppe geben Sie auf allen PCs den gleichen Namen ein; nach einem Neustart steht Ihr Netzwerk.

Wie konfiguriere ich meinen PC unter Windows 9x/Me?

Zuerst geben Sie Ihrem Rechner einen Namen. Dazu wählen Sie die Registerkarte „Identifikation" über „Start", „Einstellungen", „Systemsteuerung", „Netzwerk" aus. Geben Sie den Namen des Rechners oder auch des Benutzers ein. Im Feld „Arbeitsgruppe" legen Sie für alle Netzwerk-Teilnehmer die gleiche Arbeitsgruppe fest. Den Namen der Arbeitsgruppe dürfen Sie sich dabei völlig frei aussuchen. Wählen Sie dann die Registerkarte „Konfiguration" an. Hier sollten folgende Einträge vorhanden sein: Client für Microsoft-Netzwerke, Netzwerkkarte (Name) sowie das TCP/IP-Protokoll. Diese Komponenten werden in der Regel mit den Treibern der Netzwerkkarte installiert. Sollten diese Einträge fehlen, dann installieren Sie sie über „Hinzufügen"den Dienst und das Protokoll nach.

Wie weise ich den Rechnern eigene IP-Adressen zu?

Wählen Sie den Eintrag des TCP/IP-Protokolls aus und klicken Sie auf „Eigenschaften". Bei der Eingabe der IP-Adresse müssen Sie eine Struktur beachten, damit es keine Probleme gibt. Eine IP-Adresse besteht aus vier Zahlengruppen, die durch Punkte getrennt werden. Diese Zahlen können Sie allerdings nicht einfach durch Würfeln festlegen. Die maximale Zahl der Rechner ist auf 254 beschränkt. Verwenden Sie die Nummern von 192.168.0.1 bis 192.168.0.254. Um die IP-Adresse einzutragen, wählen Sie „IP-Adresse" aus. Aktivieren Sie „IP-Adresse festlegen" und geben Sie in das Feld „IP-Adresse" die Zahlen ein. Beachten Sie, dass die ersten drei Zahlengruppen identisch sein müssen, die letzte ist individuell für jeden Rechner. Im Feld „Subnetz Maske" setzen Sie immer die Nummer 255.255.255.0 ein. Alternativ lassen Sie das Feld einfach frei, denn beim erforderlichen Neustart werden diese Zahlen automatisch hinzugefügt.

Wie kann ich alte Netzwerkspiele spielen?

Einen Spezialfall stellt das Protokoll IPX/SPX dar: Dieses veraltete Protokoll wird nicht mehr automatisch installiert und muss in jedem Fall nachinstalliert werden, wenn Sie Spiele wie **Starcraft** im Netzwerk spielen möchten, die dieses Protokoll zur Datenübertragung nutzen (über „Hinzufügen", „Protokolle", „Microsoft", „IPX/SPX"). Unter Windows XP müssen Sie IPX/SPX separat von der Installations-CD nachinstallieren. Auch das Protokoll NetBEUI, Nachfolger des NetBIOS, wird nicht mehr automatisch installiert – wenn Sie es benötigen, können Sie es ebenso installieren wie IPX/SPX.

Wie stelle ich Voll- oder Halbduplex ein?

Um die Eigenschaften der Netzwerkkarte einzusehen und zu bearbeiten, klicken Sie im Gerätemanager auf den Eintrag Ihrer Netzwerkkarte und dann auf „Eigenschaften". Die Einträge sind abhängig von der Netzwerkkarte beziehungsweise den installierten Treibern. Vollduplex bedeutet, dass die Karte gleichzeitig senden und empfangen kann. In der Regel wird hierfür die „Automatische Erkennung" als Standard gewählt – es empfiehlt sich jedoch, den Eintrag festzulegen: Bei einer 100-MBit-Karte könnten Sie zum Beispiel „Vollduplex 100 MBit" auswählen.

Wie kann ich Dateien unter Windows 9x/Me freigeben?

Die Datei- und Druckerfreigabe müssen Sie erst zu den Netzwerk-Diensten hinzufügen. Am einfachsten geht dies über „Start", „Einstellungen", „Systemsteuerung", „Netzwerk": Klicken Sie auf „Konfiguration" und dann auf „Hinzufügen". Wählen Sie „Dienst" aus und aktivieren Sie den Netzwerkdienst „Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft-Netzwerke". Die Windows-Treiberdatenbank wird erstellt – möglicherweise wird die Windows-CD verlangt. Sobald Sie den Dienst eingerichtet haben, können Sie sich Freigaben einfach über einen Rechtsklick im Windows Explorer erteilen. Im Fenster „Eigenschaften von ..." aktivieren Sie die Option „Freigegeben als". In das Eingabefeld geben Sie einen Namen für das Laufwerk ein. Wählen Sie dann den „Zugriffstyp", etwa „Lese-/Schreibzugriff", aus, wenn Sie den Netzwerkteilnehmern erlauben möchten, Daten vom Laufwerk auszulesen und auch zu schreiben. Achten Sie darauf, vorher über „Start", „Systemsteuerung", „Einstellungen", „Netzwerk" auf der Registerkarte „Zugriffssteuerung" die Option „Zugriffssteuerung auf Freigabeebene" zu aktivieren.

Was mache ich, wenn meine Netzwerkkarte nicht erkannt wird?

Die meisten Platinen werden gleich von Windows erkannt und eingerichtet. Sollte dies bei Ihrer Karte nicht der Fall sein, empfehlen wir Ihnen die Hersteller-Treiber von der beigelegten Diskette oder CD.

Was mache ich, wenn die anderen LAN-PCs im Verzeichnis „Netzwerkumgebung" nicht auftauchen?

Wenn die Hardware korrekt installiert ist, die Netzwerkkarten auf Voll-Duplex laufen und sich alle LAN-Teilnehmer in der gleichen Netzwerkgruppe befinden, müssten Sie die teilnehmenden Rechner Ihrer Freunde sehen können. Diese Funktion verbirgt sich hinter dem gleichnamigen Icon auf Ihrem Desktop. Hier hilft oft etwas Geduld oder die Windows-Suchfunktion nach Rechnernamen.

CHIPS FRISCH Oft kommt das gleiche Chipmodell auf verschiedenen Netzwerkkarten zum Einsatz.

PC-LEUCHTE Wenn Sie den Western-Stecker (RJ45) in die Netzwerkkarte stecken, verraten Ihnen die grünen LEDs, ob die physikalische Netzwerkverbindung steht.

le-Netzwerke mit bis zu vier bis fünf Personen reicht ein günstigeres Hub (10/100 MBit) aus. So genannte Switches lohnen sich bei mehr Spielern oder wenn Sie parallel zu den Netzwerkspielen im Hintergrund noch Daten kopieren wollen, ohne dass das Spiel ins Stocken gerät. Besonders interessant: Alle Netzwerkkabel können Sie während des laufenden Betriebs problemlos entfernen und anschließen. Ein Neustart ist nicht nötig.

SCHRITT 7:

Der Uplink

Wenn Sie eine größere LAN-Party planen, reicht ein Hub/Switch für alle Teilnehmer oft nicht aus. Aus diesem Grund besitzen Netzwerkverteiler einen RJ45-Anschluss, der als so genannter Uplink dient. Über diesen Anschluss können Sie mit einem Twisted-Pair-Kabel eine Verbindung zu weiteren Netzwerkverteilern herstellen. Entweder arbeitet der Steckplatz als regulärer Netzwerkport oder im Uplink-Modus – oft befindet sich ein Umschalter für die Betriebsarten ebenfalls auf der Rückseite des Netzwerkverteilers. Moderne Switches erkennen übrigens eigenständig, wann der Uplink-Port auch als Uplink eingesetzt wird – und konfigurieren sich automatisch. Wenn Sie zwei Hubs/Switches nicht über

MEHRSPIELERSPASS Der Taktik-Shooter Counter-Strike (dt.) ist in Deutschland immer noch eines der beliebtesten Netzwerk-Spiele.

08/15 Ein handelsüblicher Hub: Wenn fünf Ports nicht mehr reichen, können Sie über den Uplink-Anschluss noch einen zweiten Hub anschließen.

Was bedeutet das?

10/100 MBit

Diese Bezeichnung gibt den maximal möglichen Datenstrom für Netzwerkkomponenten (Netzwerkkarte, Netzwerkverteiler) an. Aktuelle Netzwerkkarten arbeiten mit 100 MBit/s, sind aber zu alten 10-MBit-Netzen kompatibel. 10 MBit sind ca. 1,25 MByte pro Sekunde, 100 MBit entsprechend rein theoretisch 12,5 MByte. Für Spiele-Netze mit bis zu sechs Personen sind 10 MBit ausreichend.

Bandbreite

Die Bandbreite einer Verbindung gibt den maximal möglichen Datenstrom an. Die Bandbreite einer gängigen Netzwerkverbindung liegt bei 100 MBit/s. Es gibt aber auch wesentlich leistungsstärkere und entsprechend teurere Netzwerke – zum Beispiel für Server.

BNC

Abkürzung: Bayonet Nut Connector; beschreibt eine Netzwerkart, die auf einem BUS-System basiert und noch mit Koaxialkabeln arbeitet. Dabei werden alle Netzrechner in einer Reihe miteinander verbunden. Diese Verbindungsmethode ist mittlerweile überholt. Die maximale Bandbreite von BNC-Netzwerken für den Heimgebrauch liegt bei 10 MBit Halbduplex.

den Uplink-Port verbinden, können Sie auch ein Crossover-Kabel an einem normalen Port verwenden.

SCHRITT 8:

Rechnerplatzierung und Strom

Besonders beim Aufbau einer LAN-Party sollten Sie sich Gedanken darüber machen, wie und wo Sie die Rechner platzieren. Die Monitore platzieren Sie so, dass sich die Spieler nicht direkt auf den Bildschirm schauen können. Ist das nicht möglich, ist es ratsam, einen oder mehrere Spieler in anderen Räumen auszulagern. Außerdem sollten Sie stets genug Stromsteckleisten auf Lager haben. Besonders in Altbauwohnungen versagt die Sicherung manchmal den Dienst, wenn sich zu viele Geräte eine Steckdose teilen. In solchen Fällen bleibt Ihnen nicht anderes übrig, als über Verlängerungen den Strom anderer Steckdosen anzuzapfen.

SCHRITT 9:

Kabel verlegen

Da das RJ45-Netzwerk sternförmig aufgebaut ist, stellen Sie den Hub/Switch am besten in die Mitte aller PCs, damit die meisten Spieler mit kurzen Netzwerk-

Wenn das Netzwerk streikt

Hier die Checkliste, wenn Ihre LAN-Party nicht wie geplant funktioniert:

Keine Verbindung zum Hub/Switch?

- ☐ Überprüfen Sie den Sitz des Kabels an der Karte und am Hub/Switch.
- ☐ Probieren Sie das Kabel an einem anderen PC aus. Vielleicht ist es defekt?
- ☐ Überprüfen Sie die Stromversorgung von Hub/Switch.
- ☐ Achten Sie darauf, das Netzwerkkabel nicht versehentlich in die ISDN-Karte zu stecken.
- ☐ Steckt die Netzwerkkarte fest im PCI-Steckplatz?

Langsame Verbindung?

- ☐ Stellen Sie alle Netzwerkkartentreiber auf den gleichen Betriebsmodus, im besten Fall auf „Vollduplex".

Der Uplink-Port funktioniert nicht?

- ☐ Ein manueller Uplink muss umgeschaltet werden.
- ☐ Für den Uplink benötigen Sie ein Twisted-Pair-Kabel.

Keine Anmeldung möglich?

- ☐ Überprüfen Sie die Netzwerkeinstellungen und Protokolle.

Keine anderen Computer in der „Netzwerkumgebung"?

- ☐ Überprüfen Sie Ihre Arbeitsgruppe und Ihre Identifikation.

Die besten Spiele fürs Netzwerk

Ego-Shooter:
Jedi Knight 2: Jedi Outcast
Serious Sam 1 und 2
Mechwarrior 4: Vengeance

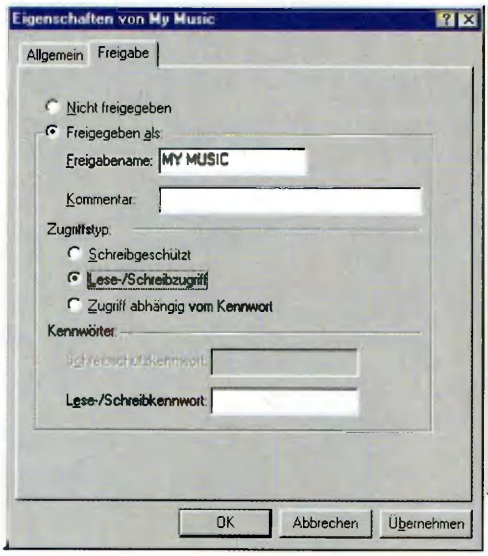
Taktik-Shooter:
Operation Flashpoint
America's Army
Half-Life: Counter-Strike (dt.)

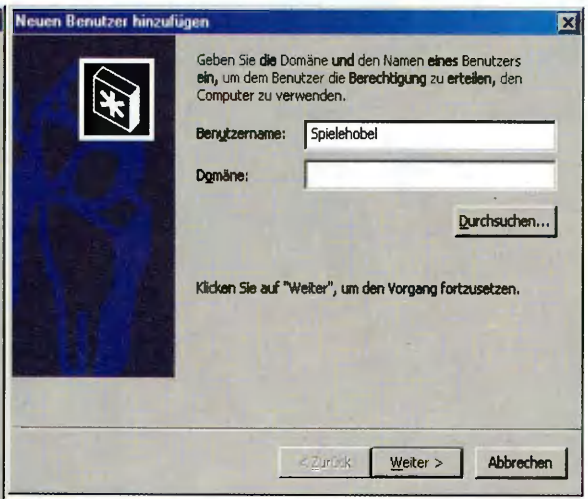
Aufbau-Strategie:
Warcraft 3
Empire Earth
Age of Empires 1 und 2

Renn-Simulationen:
Grand Prix 4
F1 2002

Flug-Simulationen:
IL-2 Sturmovik
Eurofighter Typhoon

Rollenspiele:
Neverwinter Nights
Dungeon Siege





KEIN FREMDENVERKEHR Unter Windows 2000/XP müssen Sie Dateifreigaben für jeden Benutzer eintragen. Anonyme Netzwerkteilnehmer werden geblockt.

EINFACH Die Art des Zugriffes auf Ihre Laufwerke können Sie selbst bestimmen (hier: ein Windows-98-System).

kabeln auskommen. Für in andere Räume ausgelagerte PCs lohnt sich die Anschaffung von einigen wenigen längeren Kabeln (ca. 20 Meter). Achten Sie bei der Verlegung darauf, dass die Kabel frei liegen und nicht versehentlich eingeklemmt werden können (Schreibtisch, Drehstuhl); die Leitungen sind recht sensibel.

SCHRITT 10:

Der Funktions-Check

Schalten Sie alle PCs und Netzwerkverteiler ein und achten Sie auf die Netzwerkkarten. Sobald Sie ein Kabel in eine Netzwerkkarte oder einen Verteiler stecken, zeigt eine grüne LED, dass die rein physikalische Netzverbindung funktioniert. Wenn kein Licht leuchtet, sollten Sie das Netzwerkkabel eines Freundes benutzen, bei dem der Anschluss funktioniert. Tut sich immer noch nichts, überprüfen Sie die Netzwerkkarte und bauen Sie sie probeweise in einen anderen PCI-Steckplatz oder PC ein (siehe Schritt 4). Eventuell ist die Karte defekt. Bei Onboard-Netzwerkkarten überprüfen Sie im BIOS, ob die LAN-Funktion aktiviert ist. Nun sollten alle PCs und das Netzwerk zumindest physikalisch betriebsbereit sein. Jetzt wird es Zeit, den etwas aufwendigeren Teil einer Netzwerkinstallation zu beleuchten: die Softwarekonfiguration. BERND HOLTMANN

Die beste Netzwerk-Hardware

Für Netzwerk-Anfänger gibt es gute Komplettpakete und Einzelkomponenten im Handel.

Name	Hersteller	Info-Telefon:	Typ	Preis
OfficeConnect Switch 5 (3C16793)	3Com	0800-1000427	**Switch**, 10/100 MBit, 5 Ports, kein Uplink	Ca. € 100,-
LH-3000 8 Port Switch	MS-Tech	02871-219720	**Switch**, 10/100 MBit, 8 Ports, Uplink	Ca. € 50,-
OfficeConnect Hub 4 (3C16704)	3Com	0800-1000427	**Hub**, 10/100 MBit, 4 Ports, kein Uplink	Ca. € 100,-
Hub 5-Port	W-Linx	06403-905010	**Hub**, 100 MBit, 5 Ports, Uplink	Ca. € 40,-
3C905CX-TX-NM	3Com	0800-1000427	**Netzwerkkarte**, 10/100 MBit, PCI	Ca. € 40,-
NetOne 10/100 MBit Netzwerkkarte	MS-Tech	02871-219720	**Netzwerkkarte**, 10/100 MBit, PCI	Ca. € 20,-

Name	Hersteller	Info-Telefon:	Netzwerkkarten	Kabel	Verteiler / Ports	Preis
Network Starter Kit SK-S502	Genius	02173-97430	2x 10/100 Mbit	2x RJ45 (3 m)	10/100 MBit Hub/5	Ca. € 100,-
Netzwerk Starter Kit Hub	W-Linx	06403-905010	2x 10/100 Mbit	2x RJ45 (5 m)	10/100 MBit Hub/5	Ca. € 80,-

Was bedeutet das?

Crosslink
Diese Kabel werden bei RJ45-Netzwerken zwischen zwei PCs eingesetzt. Sie dienen ebenfalls als Verbindungskabel zwischen zwei Netzwerkverteilern (Hub/Switch), die nicht über einen speziellen Uplink-Port verfügen.

Halb-/Vollduplex
Halbduplex bedeutet, dass eine Netzwerkkarte entweder senden oder empfangen kann. Mit Vollduplex kann gesendet und empfangen werden. Diese Einstellung wird im Gerätemanager in der Systemsteuerung vorgenommen (Eintrag: Netzwerk). Die Grundeinstellung sollte Vollduplex sein.

Hub
Ein Hub ist ein günstiger Verteiler für ein sternförmig aufgebautes Netzwerk. Jeder Port dient gleichzeitig als Eingang und Ausgang. Wenn Signale ankommen, verteilt der Hub diese an alle anderen Ports. Hubs unterscheiden sich in der Anzahl der Ports, der maximal unterstützten Bandbreite sowie dem Preis. Ein Hub arbeitet nur im Halbduplex-Modus.

RJ45
Diese Netzwerkart ist physikalisch nicht kompatibel zum BNC-Netzwerk, da andere Stecker verwendet werden. Bei RJ45-Netzwerken unterscheidet man zwischen zwei Kabeltypen: Crosslink und Twisted Pair. Die Anschlüsse sind auch als Western-Stecker bekannt.

TCP/IP
Abkürzung für Transmission Control Protocol/Internet Protocol. Überbegriff für eine Reihe von Netzwerk-Protokollen, die es erlauben, verschiedene Rechner in unterschiedlichen Netzwerken über ein so genanntes Routing miteinander zu verbinden. Es wird bei Windows 9x/Me, 2000 und XP als Standardprotokoll installiert. Über TCP/IP läuft nicht nur das Heimnetzwerk, sondern auch die Internetverbindung (egal ob DSL, ISDN oder Modem). Jede Netzwerkkarte in einem PC erhält eine eigene IP-Adresse, die ihn eindeutig identifiziert – ähnlich einer Telefonnummer.

Twisted Pair
Ein paarweise in sich verdrilltes, achtadriges RJ45-Netzwerkkabel, das Sie zur Verbindung von Netzwerkkarte, Switch oder Hub benötigen. Umgangssprachlich sind diese Kabel auch als Patch-Kabel bekannt. RJ45-Stecker (Western-Stecker) sind baugleich zu ISDN-Steckern.

WWW.PCGAMESHARDWARE.DE

NOCH BILLIGER FRISIEREN!

DIE OPTIMALE TYPBERATUNG FÜR GÜNSTIGES PC-TUNING

- JEDE MENGE CLEVERE TIPPS UND NEWS FÜR BESSERES PC-ENTERTAINMENT.
- JEDES HEFT MIT CD-ROM INKL. GRATIS-TOOLS & CO.
- JEDEN MONAT FÜR SCHLAPPE 3,90 EURO.

Bärenstark

Klasse Nicht nur bei der tierischen Grafikdemo, sondern auch bei zukünftigen Spielen wie Breed, Command&Conquer: Generals und Rainbow Six: Raven Shield soll die neue Radeon-Garde gute Arbeit leisten.

Wie groß ist der Unterschied zwischen Radeon 9000 Pro und 9700 Pro? Ob beide Grafikchips für Spitzengrafik sorgen und wie Doom 3 oder Unreal 2 mit ihnen laufen – wir wissen es.

Gerade einen Monat ist es her, seitdem Ati uns die neue Grafikchipgeneration Radeon 9000 Pro und Radeon 9700 präsentiert hat. Einige Tage später fanden sich die ersten Testmuster in der Redaktion ein, um kurz darauf durch unseren gnadenlosen Benchmark-Parcours gescheucht zu werden.

Radeon 9000 und der Radeon 9000 Pro basieren auf dem Radeon-8500-Kern, der etwas verändert wurde. Die neuen Chips sind zwar komplett zu DirectX 8 kompatibel, besitzen also Pixel Shader und Vertex Shader. Allerdings verwendet Ati nicht wie bei dem 8500 zwei, sondern nur eine Textureinheit pro Pixel-Pipeline. Was bedeutet das? Über eine Schleifenfunktion (Loopback) werden berechnete Daten im Chip behalten und nicht direkt in den Grafikspeicher auf der Platine geschrieben. Das einmal berechnete Pixel jagt also bis zu sechsmal hintereinander durch die Pixel-Pipeline und erhält durch dieses Verfahren den optischen Feinschliff, bis alle Texturen aufgetragen wurden. Mit dem Radeon 8500 hat Ati damals eine neue Technik eingeführt, bei der der Grafikchip alte, kantige 3D-Modelle eigenständig durch zusätzliche Polygone aufwerten konnte. Diese Truform-Funktion besitzen die 9000er-Radeons nur eingeschränkt. Offensichtlich haben die Entwickler die Hardwarebeschleunigung entfernt und setzen stattdessen eine Softwarelösung ein, die allerdings viel zu langsam ist. Auch die T&L-Recheneinheit hat sich Ati gespart. Stattdessen hat die Firma allerdings eine vollwertige Hardwarelösung gefunden. Denn T&L-Funktionen werden komplett über die Vertex-Shader-Einheit berechnet. Hier gibt es also keine Performance-Einbußen.

Den gesparten Platz auf dem Grafikchip verwendet Ati bei den Radeon-9000-Chips für sinnvolle Komponenten wie den TV-Enkoder und einen zusätzlichen Digital-Analog-Wandler für den Anschluss eines zweiten Monitors. Durch die höheren Taktfrequenzen des Grafikchips und des Speichers ist der Radeon 9000 Pro bei aufwendigen 3D-Spieleszenen rund ein Drittel schneller als sein langsamerer Radeon-9000-Bruder. Die zwei Testkandidaten Hercules 3D Prophet Radeon 9000 Pro und Sapphire Atlantis Radeon 9000 Pro besitzen fast das gleiche Platinendesign. Lediglich bei der Hercules-Platine wird das Auge mit eigenen RAM-Kühlern verwöhnt. Deren Effekt schlägt sich allerdings nicht in der 3D-Performance nieder. Nachdem wir die

Platinen eingebaut hatten, installierten wir die Treiber und fanden anschließend zwei Grafikkarten-Einträge im Windows-Gerätemanager. Laut Ati ist der zweite Eintrag für den Mehrmonitor-Betrieb sinnvoll. Beide Testplatinen arbeiteten auf unserem Testsystem lediglich mit AGP2x. Das ist sehr verwunderlich, da alte Radeon-Platinen auf dem gleichen PC problemlos AGP4x unterstützten. Wir tippen auf ein fehlerhaftes Grafikchip-BIOS und hoffen, dass dies durch Updates behoben wird. Ein weiteres Manko betrifft die Spieleunterstützung. In diesem Bereich sorgte unser Test-Treiber (9043) mit **Warcraft 3** für seltsame Grafikfehler. Auch hier muss nachgebessert werden – allerdings auf Treiberseite. BERND HOLTMANN

GUTE WAHL Für Doom 3 und Unreal 2 sind die Radeon-9000-Karten wohl zu schwach auf der Brust. Hier muss eine Radeon 9700 Pro her.

Eine sinnvolle Investition?

Ein billiger Aufguss der Radeon 8500? PC Games verrät Ihnen, wieso Grafikkarten mit Radeon 9000 Pro ihr Geld nicht wert sind.

Der Radeon 9000 Pro besitzt die 3D-Power eines Geforce3 Ti-200 und kostet genauso viel. Geforce3-Platinen werden nicht mehr hergestellt, die einzige Alternative wäre also eine Geforce4-Karte. Radeon-9000-Karten sind momentan die einzigen Einsteiger-Grafikchips mit kompletter DirectX-8-Unterstützung (Pixel Shader und Vertex Shader). Wenn Sie also **The Elder Scrolls 3: Morrowind**, **Neverwinter Nights**, **Aquanox** und zukünftige DirectX-8-Spiele wie **Star Wars Galaxies** oder **Unreal 2** bei vollem Detailgrad spielen wollen, ist der Radeon 9000 Pro eine gute Alternative zur Geforce4 Ti-4200 (Geforce3-Nachfolger).

Radeon 9700 Pro in der Praxis

Wir hatten eine der ersten Radeon-9700-Grafikkarten von Sapphire im Haus. Was kann das Ding genau und wie sehen die ersten Testergebnisse aus?

Die Platine

Bevor wir die Leistung des Grafikchips messen, werfen wir einen geschulten Blick auf die Platine. Die BGA-Speicherbausteine erinnern stark an die Geforce4-Ti-Grafikkarten oder Matrox' Parhelia-512. Allerdings besitzt Atis Chipdebütant einen kleinen Stromanschluss für das PC-Netzteil. Eine so stromhungrige Grafikkarte gab es seit der Voodoo5 5500 von 3dfx nicht mehr!

Der Praxistest

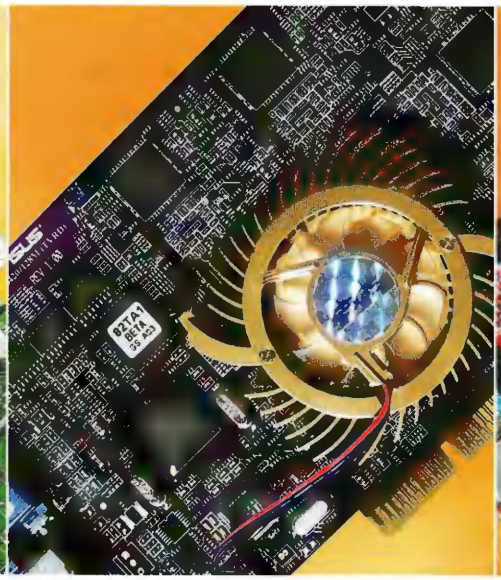
In unserem Testrechner werkelt ein AthlonXP 2.000+ auf einem Mainboard mit KT266A-Chipsatz mit 512 MByte DDR-Speicher. Die Grafikkarte arbeitet mit 310 MHz Chiptakt und 324 MHz (DDR) Speichertakt (effektiv: 648) etwas niedriger als die Ende September erscheinenden Verkaufskarten (325/620 MHz für Chip/Speicher, effektiv). Mit der Treiberversion 7.75 arbeitet die Radeon 9700 Pro problemlos im AGP4x-Modus. Laut Ati sollte die Karte im 2D-Modus ohne den externen Stromanschluss funktionieren, doch unsere Testplatine ließ sich erst durch die Zusatz-Leitung zur Arbeit überreden. Ohne blieb der Monitor schwarz. Die Benchmark-Ergebnisse sind respektabel: Trotz aktivierter Kantenglättung (4x) verliert die Karte in **Serious Sam 2**, **Dungeon Siege** und dem **Unreal**-Performance-Test (DirectX 8) nur wenige Bilder pro Sekunde (Auflösung: 1.280x1.024). Bei Standardeinstellungen ist sie zwar auch schneller als eine Geforce4 Ti-4600, allerdings nur minimal.

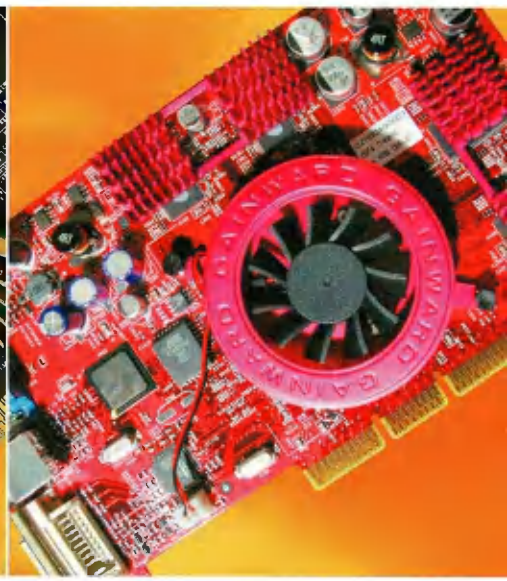
Das letzte Urteil

Für ungefähr 450 bis 550 Euro ist der Radeon 9700 Pro eine gute, aber teure Investition in die Zukunft. Ihr Vorteil gegenüber der Geforce4-Generation: DirectX-9-Kompatibilität und die gute Leistung bei aktivierter Kantenglättung und anisotropem Filter (16x). Dass die erste Demo zu **Doom 3** auf einem Prototypen der Karte lief, sollte auch kritische Stimmen verstummen lassen: Alle Next-Generation-Spiele werden mit der Radeon 9700 voraussichtlich sehr gute Performance liefern. Eine Wertung vergibt PC Games allerdings nicht, da unsere Testkarte nicht in der uns vorliegenden Form in den Handel gelangen wird. Erste Verkaufsversionen sollten bereits Ende des Monats in den Regalen liegen. Wir halten Sie auf dem Laufenden.

Radeon 9000 Pro im Test

Name:	3D Prophet Radeon 9000 Pro	Atlantis Radeon 9000 Pro
Hersteller:	Hercules/Guillemot	Sapphire
Info-Telefon/Preis:	09123-96580/€ 190,-	-/€ 159,-
Grafikchip/-takt:	Radeon 9000 Pro/275 MHz	Radeon 9000 Pro/275 MHz
Speicher:	550 MHz/128 Bit/3,3 ns	550 MHz/128 Bit/3,3 ns
Anschlüsse:	TV-Out (S-Video), DVI-I	TV-Out (S-Video), DVI-I
Optimale Einstellung/CPU:	1.024x768, 32 Bit, ab 1.000 MHz	1.024x768, 32 Bit, ab 1.000 MHz
Software:	PowerDVD XP, 3Deep, Tuning-Tool	Software-DVD-Player
Sonstige Ausstattung:	S-Video-/Composite-Adapter	U. a. Videokabel, DVI-VGA-Adapter
Übertaktbar:	Chip: 295 MHz/Speicher: 590 MHz	Chip: 290 MHz/Speicher: 580 MHz
Wertung:	**1,8**	**1,9**
Kommentar:	DirectX-8-Karte mit guter	Günstige Karte von neuem Hersteller





Sparkle
SP7200T2 Pure

Nur 139 Euro kostet die Geforce4-Ti-4200-Karte beim Online-Versender Alternate. Diesen Kampfpreis erreicht Sparkle allerdings nur, indem dort Abstriche gemacht werden, wo Firmen wie Asus oder MSI auch bei ihren günstigen Grafikkarten auftrumpfen: bei der Ausstattung. So kommt der 3D-Beschleuniger ohne TV-Ausgang und DVI-Anschluss aus und wird lediglich mit einem englischsprachigen Handbuch und einer Treiber-CD geliefert. Karten-Layout und Kühlvorrichtungen entsprechen dem Nvidia-Referenzdesign und sind entsprechend robust. Die Übertaktungsergebnisse sind angesichts der 64 MB DDR-Speicher (4 ns) akzeptabel: Der Grafikchip lief bis 290 MHz (Standard: 250), während der Speicher noch bei 585 MHz fehlerfrei funktionierte (Standard: 500). Wenn Sie auf die vielen Ausstattungfeatures wie Software-Vollversionen, beigelegte 3D-Spiele oder zusätzliche Anschlüsse verzichten können, ist die Pure-Version der SP7200T2 für Sie ideal.

TESTURTEIL SP7200T2 PURE	
HERSTELLER	Sparkle
PREIS	Ca. € 159,-
TEL.	06403-905010
AUSSTATTUNG	2,7
EIGENSCHAFTEN	1,8
LEISTUNG	1,6
FAZIT: Die billigste Ti-4200	
WERTUNG	1,9

Asus
V8420 Deluxe 128

Anstatt auf das Referenzdesign zu setzen, verwendet Asus für die Geforce4-Ti-4200-Karte das Platinenlayout der größeren Ti-4400/Ti-4600-Brüder. Die rund 21 Zentimeter breite Platine hat vergoldete Lötstellen und 128 MB erstklassigen Grafikspeicher mit BGA-Verpackung und 3,3 ns Zugriffszeit. Im Gegensatz zu anderen Ti-4200-Platinen mit 128-MByte-Speicher ist die V8420 bereits übertaktet. Statt 250/446 MHz für Grafikchip und Speicher kommt das Speichermonster mit stolzen Werten daher: 260/550 MHz. Keine Blöße gibt sich die Karte bei der Ausstattung. Im Karton befinden sich ein innovatives VGA-DVI-Splitkabel, eine pfiffige Videokabelbox und eine 3D-Brille. Im Labor konnten wir die Karte auf 310/630 MHz übertakten – das ist eine Rekordleistung für eine Geforce4 Ti-4200! 320 Euro sind zwar eine Menge Geld, allerdings bekommen Sie dafür eine gute und solide Platine, auch für an sich gefährliche Übertaktungsversuche.

TESTURTEIL V8420 DELUXE 128	
HERSTELLER	Asus
PREIS	Ca. € 329,-
TEL.	02102-95990
AUSSTATTUNG	1,3
EIGENSCHAFTEN	1,6
LEISTUNG	1,5
FAZIT: Erste Klasse in Preis, Leistung und Übertaktbarkeit	
WERTUNG	1,5

Gainward
Ultra/650 TV GS

Gainward verbaut auf seiner Ultra/650 TV Golden Sample 3,3 ns schnellen DDR-Speicher (64 MB), verwendet allerdings das Standard-Design von Nvidia. Die Taktfrequenzen der Karte betragen laut Grafikkarten-BIOS 250/513 MHz. Wenn Sie die Treiber in der Performance-Version installieren, werden 270/570 MHz angezeigt. Das ist ein Plus von rund elf Prozent. Mit etwas Fingerspitzengefühl konnten wir die Golden Sample sogar noch weiter übertakten und erreichten schließlich 290/595 MHz für Grafikchip und Speicher – ein Ergebnis, das nur etwas niedriger liegt als unser bisheriger Ti-4200-Übertaktungsrekord. Positiv fielen uns der beigelegte DVI-VGA-Adapter und die hohe Bildschärfe der Karte auf. Aber wo Licht ist, ist auch Schatten. Bei der Gainward-Karte funktionierte die Auto-Update-Funktion über das Internet nicht korrekt. Für rund 200 Euro ist die Karte ein ernst zu nehmender Konkurrent für die neuen Radeon-9000-Grafikkarten.

TESTURTEIL ULTRA/650 TV GS	
HERSTELLER	Gainward
PREIS	Ca. € 199,-
TEL.	089-898990
AUSSTATTUNG	2,0
EIGENSCHAFTEN	1,6
LEISTUNG	1,6
FAZIT: Hohe garantierte Taktfrequenzen, hohe Leistung	
WERTUNG	1,7

Seid Netz miteinander!

€ 119,90
unverb. Preisempfehlung

devolo macht Netzwerke einfach ;-)

Was Sie wissen sollten:
MicroLink™-Produkte zählen zu den meistverkauften Kommunikationsgeräten in Europa. Höchstes Qualitätsniveau und beste Leistungswerte machen MicroLink™ zu den Top-Produkten im Markt. Die Marken- und Produktrechte an MicroLink™, der ehemaligen Kommunikationsmarke der ELSA AG, hat die devolo AG am 1. Mai 2002 von dem Insolvenzverwalter der ELSA AG übernommen.

Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, vertriebsinfo@devolo.de, www.devolo.de

MicroLink™ LAN Switch Kit

- 8-Port-Switch plus 2 Netzwerkkarten plus Kabel für den Aufbau eines 10/100 Mbit Netzwerkes
- Mehrere PCs ganz einfach miteinander vernetzen
- Daten tauschen, Multiplayer-Spiele spielen, gemeinsam auf Drucker zugreifen usw.

Analoge Modems | ADSL-Modems | ADSL-PCI-Karten | Router & Switches | Netzwerkadapter

devolo-Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel sowie bei Karstadt, Schauland, PC Spezialist, Elektronik Partner und RED ZAC.

devolo

devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

LCDs für 3D-Spiele

Fünf 15-Zöller und fünf 17-Zöller - in unserem Testlabor gingen wir einer spannenden Frage nach: **Kann man mit LCD-Monitoren auch Unreal Tournament 2003 und Doom 3 spielen?**

TFT-Monitore sind leicht, vergleichsweise schlank und kosten mittlerweile kein Vermögen mehr. Es sieht tatsächlich so aus, als ob sie den Kathodenstrahl-Riesen bald den Rang ablaufen. Ob das wirklich der Fall ist, haben wir in einem groß angelegten Test herausgefunden. Insgesamt zehn aktuelle LCD-Monitore wurden von uns auf ihre Spieletauglichkeit, Bildqualität und Verarbeitung geprüft. Bei der anschließenden Bewertung spielten außerdem die Anzahl der Anschlüsse, der Neigungswinkel, die Höhenverstellbarkeit, die Garantiezeit sowie der Vor-Ort-Service eine Rolle.

Im letzten halben Jahr hat sich technisch einiges bei den LCD-Displays getan. Die Geräte unterstützen mittlerweile einen horizontalen Sichtwinkel von 140 bis 170 Grad und Schaltgeschwindigkeiten von 20 bis 30 Millisekunden. Für 3D-Rollenspiele oder Echtzeitstrategie-Spiele wie **Warcraft 3**, **Dungeon Siege**, **Battle Realms** oder **Neverwinter Nights** sind die neuen Geräte gut geeignet. Wenn aber in Rennspielen wie **Grand Prix 4** oder in Taktik-Shootern wie **Counter-Strike** (dt.) flinke Reflexe über Sieg oder Niederlage entscheiden, dann sind LCD-Monitore keine gute Wahl. Das Bild verschwimmt bei den schnellen Bildbewegungen solcher Spiele noch zu stark.

Die Preise unserer Testkandidaten bewegen sich zwischen akzeptablen 564 Euro für den preiswertesten 15-Zöller bis zu stolzen 1.199 Euro für den edlen 17-Zoll-LCD. Alle Geräte besitzen einen regulären analogen D-Sub-Anschluss, den Sie an jede Grafikkarte anschließen können. Eizo L365, Iiyama AX3835UT, Eye-Q 27S II, Samsung Syncmaster 171P, Viewsonic VX700 und Hercules Prophetview 920 verfügen außerdem über einen zusätzlichen DVI-Anschluss (siehe Extrakasten). Besonders interessant ist die Tatsache, dass alle Anbieter einen dreijährigen Vor-Ort-Service garantieren – Kundenservice, wie wir ihn lieben.

Als bester 15-Zoll-Monitor im Testfeld hat sich der sehr klein geratene Eizo L365 herausgestellt. Mit vier Kilogramm Gewicht ist er nicht nur der leichteste LCD, sondern er lieferte in den Bereichen Farbbrillanz, Helligkeitsverteilung und Bildschärfe auch unübertroffene Ergebnisse. Die Reaktionszeit von 25 Millisekunden macht den L365 fast untauglich für reaktionslastige Spiele. Das konnten wir mit **Serious Sam 2** herausfinden, das

Fünf 15-Zoll LCD-Bildschirme im Test

Hersteller/Produktname	Eizo/L365	Iiyama/AX3835UT	Eye-Q/27S II	Hyundai/LM1510A	Videoseven/L15C
Preis/Info-Telefon	€ 739,-/02153-7330	€ 699,-/0800-1003435	€ 699,-/08003937999	€ 599,-/06146-904411	€ 564,-/089-42081634
Anschlüsse	D-Sub, DVI-D, Audio-In/Out	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub	D-Sub
Betrachtungswinkel (horiz.)	160 Grad	160 Grad	160 Grad	140 Grad	120 Grad
Maximale Auflösung	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 85 Hz	1.024x768 bei 75 Hz	1.024x768 bei 75 Hz
Helligkeitsverteilung	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Bildschärfe	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend
Farbbrillanz	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Menüführung/Reaktionszeit	Gut/25 ms	Gut/25 ms	Gut/25 ms	Gut/20 ms	Gut/35 ms
Wertung:	*Sehr gute Darstellungsqualität* **1,8**	*Um Haaresbreite am 1. Platz vorbei* **1,8**	*Die OSD-Bedienung ist genial.* **1,9**	*Reaktionsschneller Monitor* **2,0**	*Technisch nicht auf dem akt. Stand* **2,3**

LCD-Anschluss

Wie schließen Sie einen LCD am besten an? Am regulären D-SUB-Ausgang besser nicht.

Moderne Grafikkarten wie solche mit Radeon-8500- sowie Geforce4-Grafikchip oder dem neuen Matrox Parhelia-512 besitzen einen DVI-Ausgang, an den sich sowohl digitale als auch analoge Monitore anschließen lassen. Es macht Sinn, diese hochwertigen Anschlüsse auch für Ihren LCD-Monitor zu verwenden. Warum? Das Grafiksignal wird dann rein digital übertragen und nicht erst durch einen Digital-Analog-Wandler gepresst. Was Sie auf einem LCD-Bildschirm sehen, kommt also quasi ohne Qualitätsverlust direkt aus dem Grafikchip.

Gepflegter Umgang

Ein LCD-Monitor ist sehr empfindlich. Wir geben Ihnen Tipps zum Aufbau und zur Pflege der flachen PC-Bildschirme.

1. Stellen Sie den Monitor beispielsweise nicht gegenüber von einem Fenster auf. Die Entspiegelung der Flachmänner ist zwar gut, für starkes Tageslicht aber zu schwach.

2. Generell sollten keine Lichtquellen auf den Monitor strahlen, denn sie verringern den Monitor-Kontrast.

3. Auch Schmutzpartikel wie Nikotinablagerungen oder Fingerabdrücke beeinträchtigen die Bildqualität. Reinigen Sie Ihren Monitor also regelmäßig mit Flüssigreinigern ohne Alkohol oder Ammoniak.

bei schnellen Bewegungen auf dem Testgerät sichtbare Schlieren hinterließ.

Im 17-Zoll-Sektor heimst der Syncmaster 171P von Samsung den PC-Games-Award ein. Der schicke Monitor lässt sich bequem auch in der Höhe verstellen und verdient die Top-Platzierung vor allem aufgrund seiner sehr guten Darstellungsqualität.

Zumindest einen Lichtblick gibt es für Shooter-Fans: Der vergleichsweise günstige 17-Zöller CTM7011 von Fujitsu Siemens überzeugte die Redaktion im Test mit **Jedi Knight 2: Jedi Outcast** und **Serious Sam 2**. Beide Spiele ließen sich auf diesem Monitor ohne störende Schlieren spielen – zusammen mit der guten Farbbrillanz und Bildschärfe ist uns das einen PC-Games-Preistipp wert. Schließlich kostet er nur etwas mehr als die Hälfte des 17-Zoll-Testsiegers.

Die anderen Monitore im Testfeld schnitten schlechter ab, weil zum Beispiel die Hintergrund-Helligkeit nicht gleichmäßig über die Monitorfläche verteilt wurde (Hercules Prophetview 920, Videoseven L15C, Sampo PD-80A11) oder die Farbbrillianz nur befriedigend ausfiel (Sampo PD-80A11, Videoseven L15C).

Das PC-Games-Fazit für diese Marktübersicht ist weniger schlecht, als viele vielleicht vermuten. Auch wenn gute LCD-Monitore für allzu hektische 3D-Spiele noch mit der Lupe zu suchen sind, setzt sich die Technik der flachen Monitore langsam, aber sicher durch. Sie können sich bedenkenlos ein LCD-Gerät zulegen, wenn Sie selten bis nie Rennspiele und/oder schnelle Actionspiele auf Ihrem PC betreiben. Sollten Ihre Hände aber bei der bloßen Erwähnung von **Unreal 2, Unreal Tournament 2003** oder **Doom 3** anfangen, gierig zu zittern, stecken Sie Ihr Geld besser in einen großen Kathodenstrahl-Monitor.

BERND HOLTMANN

Spiele und LCDs?

In einem langen Test haben wir alle zehn Testmonitore mit neun aktuellen Spielen ausprobiert. Wie gut sind LCD-Monitore wirklich?

Spielbarkeit 15-Zöller	L15C	L365	27S II	LM1510A	AX3835UT
F1 2002	✔	✔	✔	✔	✔
FIFA WM 2002	✔	✔	✔	✔	✔
Warcraft III	✔	✔	✔	✔	✔
Port Royale	✔	✔	✔	✔	✔
Dungeon Siege	✔	✔	✔	✔	✔
Neverwinter Nights	✔	✔	✔	✔	✔
Elder Scrolls 3:Morrowind	✔	✔	✔	✔	✔
Unreal Tournament 2003	✘	✘	✘	✘	✘
Jedi Knight 2	✘	✘	✘	✔	✘
Serious Sam 2	✘	○	○	✔	○

Spielbarkeit 17-Zöller	Sync. 171P	VX700	CTM7011	Proph.920	PD-80A11
F1 2002	✔	✔	✔	✔	✔
FIFA WM 2002	✔	✔	✔	✔	✔
Warcraft III	✔	✔	✔	✔	✔
Port Royale	✔	✔	✔	✔	✔
Dungeon Siege	✔	✔	✔	✔	✔
Neverwinter Nights	✔	✔	✔	✔	✔
Elder Scrolls 3:Morrowind	✔	✔	✔	✔	✔
Unreal Tournament 2003	✘	✘	✘	✘	✘
Jedi Knight 2	✘	✘	✔	✔	✘
Serious Sam 2	○	○	✔	○	○

Legende: ✔ Spielbar ○ Bedingt spielbar ✘ Nicht spielbar

Fünf 17-Zoll LCD-Bildschirme im Test

Hersteller/Produktname	Samsung/Syncmaster 171P	Viewsonic/VX700	FujitsuSiemens/CTM7011	Hercules/Prophetview 920	Sampo/PD-80A11
Preis/Info-Telefon	€ 1.199,-/01805-121213	€ 1.099,-/02154-91880	€ 699,-/06172-1880	€ 1.120,-/09123-96580	€ 729,-/003110-4730844
Anschlüsse	D-Sub, DVI-D (beide fest)	D-Sub, DVI-D	D-Sub (fest)	D-Sub/DVI-D (fest)	D-Sub
Betrachtungswinkel (horiz.)	170 Grad	160 Grad	140 Grad	150 Grad	140 Grad
Maximale Auflösung	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz	1.280x1.024 bei 75 Hz
Helligkeitsverteilung	Sehr gut	Gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Bildschärfe	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Farbbrillanz	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Befriedigend
Menüführung/Reaktionszeit	Gut/25 ms	Gut/30 ms	Gut/30 ms	Gut/25 ms	Gut/40 ms
Wertung:	Bestes 17-Zoll-LCD **1,7**	Solide Viewsonic-Qualität **1,9**	Ausgezeichnetes P/L-Verhältnis **2,0**	Edles Design **2,1**	Gutes Einsteigergerät **2,3**

Hardware-Hilfe

Übertaktungsprobleme

Vor kurzem habe ich mir eine Geforce4 Ti4400 VTD von MSI gekauft. Die Karte wurde von Ihnen bereits in der Ausgabe 06/02 getestet. Dort stand, dass eine solche Karte übertaktbar wäre: der Grafikchip von 275 MHz auf 310 MHz und der Speicher von 550 MHz DDR auf 680 MHz DDR. Bei meiner Karte ist das Übertakten des Chips problemlos gelaufen. Wenn ich jedoch den Speicher auf 680 MHz takte, gibt es Grafikfehler. Nur eine Übertaktung bis 650 MHz ist ohne Probleme möglich. Meine Frage: Mache ich irgendetwas falsch? Kann ich die Karte übertaktet laufen lassen oder ist das nur temporär zu empfehlen?

CHRISTOPH HERLITZ, PER E-MAIL

Zunächst sollten Sie wissen, dass die Herstellergarantie erlischt, wenn Sie eine Grafikkarte auf eigene Faust übertakten. Die Übertaktungswerte aus unserer Wertungstabelle sind lediglich unsere Testergebnisse mit den entsprechenden Karten in unserer Testumgebung. Die Werte sind nicht auf jeder Karte des gleichen Modells und in jedem PC zu erreichen – zum Teil sind Qualitätsschwankungen bei der Herstellung von Grafikkarten daran schuld. Wenn sich bei Ihnen Grafikfehler zeigen, sollten Sie Chip und Speicher schleunigst wieder im Ursprungstakt betreiben. Allerdings haben Sie eine Möglichkeit, Ihre Grafikkarte sanft und sicher zu übertakten. Unsere Erfahrung hat gezeigt: Wenn Sie den Grafikchip zunächst um zwei bis drei MHz übertakten und dann einige Tage spielen, sollten Sie sich ein Bild von der Systemstabilität machen können. Das wiederholen Sie nun in regelmäßigen Abständen mit Grafikchip und Speicher. Sollte Ihr PC aus unbekannten Gründen abstürzen oder Grafikfehler auftauchen, machen Sie den jeweils letzten Tuningschritt wieder rückgängig. Übertreiben Sie es aber nicht, denn der Händler kann bei übertakteten Grafikkarten den Umtausch ablehnen. Die Standard-Taktfrequenzen aller aktuellen Grafikchips finden Sie im PC-Games-Einkaufsführer.

Lohnt sich eine Geforce4?

Ich habe gerade die PC Games gelesen und wollte wissen, ob es sich lohnt, in meinen PC mit 800 MHz, 256 MByte Hauptspeicher und einer Geforce2 MX-200 eine Geforce4 einzubauen! Läuft dann auch Warcraft 3 schneller im Netzwerk?

KRISTIAN MACKE, PER E-MAIL

Die 3D-Performance von **Warcraft 3** ist stark prozessorabhängig. In unserem Testcenter (siehe Test in PC Games 08/02) haben wir herausgefunden, dass das Spiel mit minimalen Details erst ab 1.000 MHz optimal läuft. Dabei lieferten eine alte RivaTNT2 Ultra und eine Geforce3 gleich gute Ergebnisse. Für **Warcraft 3** benötigen Sie also eher mehr Prozessorpower als eine neue Grafikkarte. Netzwerk-Spiele sind in ihrer Performance übrigens von den gleichen Kriterien abhängig wie die Einzelspieler-Kampagnen.

Wo gehört meine Karte hin?

Beim Lesen der Spiele-Tests frage ich mich immer, wo meine Grafikkarte bei dem Kasten „Leistungscheck" einzuordnen ist. Ich besitze eine Gladiac 511 und eine Erazor III LT – beide von Elsa. Mit welcher der in dem Kasten aufgeführten Grafikkarten kann man meine Grafikkarten genau vergleichen? Und noch eine Frage: Bringt es mir etwas, wenn ich zwei Grafikkarten in meinen PC einbaue?

MANFRED KLEINKE, PER E-MAIL

Die „Grafikkarten" in unseren Testcentern sind lediglich Namen von 3D-Grafikchips. Ihre Elsa Gladiac 511 basiert beispielsweise auf dem Geforce2-MX-Chip von Nvidia. Einen entsprechenden Eintrag finden Sie auch in unserem Testcenter. Die Erazor III LT verwendet einen langsameren Grafikprozessor namens Nvidia RivaTNT2 M64. Der Chip ist eine abgespeckte Version des RivaTNT2 Ultra, den Sie auch in unserem Testcenter finden. Zwei Grafikkarten in einem PC machen nur Sinn, wenn Sie zwei Monitore ansteuern wollen. Die 3D-Leistung addiert sich aber nicht.

BERND HOLTMANN

Noch Fragen?

Wenn Sie Technik- oder Hardwarefragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Leserein-sendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

ANSPRUCHSVOLL Warcraft 3 läuft mit minimalen Details (800x600 Pixel) ab 1.000 MHz optimal. Die Grafikkarte spielt kaum eine Rolle.

HOT STUFF Dank großer Aktivkühler können Sie Grafikkarten zwar übertakten, dabei verlieren Sie aber die Herstellergarantie.

Designed for eXtreme Performance

Verlieren Sie nicht den Anschluss!!!

AGP8X ist der neueste Standard, der von allen zukünftigen VGA-Karten unterstützt werden wird. AGP8X verdoppelt die Bandbreite auf 2GB/S und bringt somit mehr Leben auf den Bildschirm.
Verlieren Sie nicht den Anschluss und bleiben Sie für die Zukunft gerüstet.

The Best Motherboard Brand
best of tom's 2001
Winner of Tom's Hardware Guide's Reader's Choice Award

A7V8X

- Sockel A für AMD Athlon XP/Athlon/Duron
- VIA KT400 + VT8235
- 1 AGP 8X Slot
- Flexible Serial ATA und ATA133 Anschlüsse (optional)
- RAID 0 oder RAID 1 Unterstützung (optional)
- Gigabit Ethernet, USB2.0, IEEE 1394, 6-Kanal Audio, S/PDIF-in/out (optional)

ASUS Multi-Language BIOS · ASUS Q-Fan · ASUS Post Reporter · USB 2.0
ASUS MyLogo2 · ASUS EZ Flash · ASUS C.O.P. 2 · GbLAN

P4S8X

- Sockel 478 für Intel Pentium4 (Northwood/Willamette)
- SiS648 + SiS963
- DDR33- Unterstützung
- 1 AGP 8X Slot
- Flexible Serial ATA und ATA133 Anschlüsse (optional)
- RAID 0 oder RAID 1 Unterstützung (optional)
- USB2.0, IEEE 1394, 6-Kanal Audio, S/PDIF-In/Out (optional)

Serial ATA Technologie

Das ASUS A7V8X und das P4S8X unterstützen Serial ATA. Serial ATA ist eine neue ATA-Spezifikation, mit einer Transferrate von bis zu 150MB/s. Damit ist Serial ATA schnellste Verbindung seit es Kabel gibt.

ASUS
www.asuscom.de

PC ACTION PRÄSENTIERT

Äktschn Män VS DR. HC X

TEXT(C) BY SUPERTEXT.NETZEICHNUNGEN (C) BY GUNJACK.DE
(C) 2002 ALL RIGHTS RESERVED

WAS BISHER GESCHAH: EVIL ATOMBENDER, DER DER BÖSE BINKY, DER MIESE MÜRCH, LADY DIE, ZACK NORIS ... DIE LISTE DERJENIGEN, DIE DEN STRAHLENDSTEN HELDEN DES MULTIVERSUMS SCHON AUSLÖSCHEN WOLLTEN, IST FAST HALB SO LANG WIE DIE DER FRAUEN, DENEN ÄKTSCHN MÄN DIE SACHE MIT DEN BIENEN UND DEN BLUMEN SEHR, SEHR ANSCHAULICH NÄHER BRACHTE. ABER JETZT SCHLÄGT DAS LETZTE STÜNDLEIN DES SUPERSTEN UNTER DEN SUPERHELDEN. DENN! DER EBENSO GENIALE WIE DÄMONISCHE DR. HC X HAT DEN PLAN DER PLÄNE ERARBEITET, UM ENDLICH DIE WELTHERRSCHAFT AN SICH ZU REISSEN. DAS MÖRDERISCHE X-VIRUS WIRD ÄKTSCHN MÄN ENDLICH AUS DEM WEG RÄUMEN. ABER WIE DEN VIRUS IN ÄKTSCHN MÄN REINTUN? DER NEUEN PC-ACTION UND PC-ACTION-POCKET BEILEGEN? DIE PC-ACTION-DVD VERSEUCHEN? DIE PC-ACTION-POCKET-CD MANIPULIEREN. LIEBER ANDERS, NÄMLICH SO: PER E-MAIL SCHICKT ER DEN TÖDLICHEN VIRUS AN BUNKE UND MANIPULIERT SIE GLEICH NOCH SAUBER, DAMIT SIE ENDLICH UNSEREM SUPERHELDEN EIN WENIG MEHR ZUGETAN IST UND IHM DER ZARTEM ZUNGENKUSS DAS VIRUS EINWANDFREI ÜBERTRÄGT. ABER SEHEN SIE SELBST:

KRASS!

SCHWARZ!

KORREKT, BUNKE HAT IHM WAS ANGEHÄNGT. ICH MUSS IHM HELFEN.

KRASS, BUNKE HAT MIR WAS ANGEHÄNGT.

IM NEBENRAUM BEKOMMT ÄKTSCHN TSCHUNJER DAS PROBLEM MIT. DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND: MIT DER NAN-O-LETTE WIRD ER RATZFATZ MINIKLEIN, KANN IN ÄKTSCHN MÄN EINDRINGEN UND DEN FEIND VOR ORT BEKÄMPFEN.

WUT!

WAT MUT, DAT MUT.

IGITT, ER DRINGT IN MICH EIN.

DER TÖDLICHE X-VIRUS WIRKT SCHON NACH WENIGEN AUGENBLICKEN. ÄM SIECHT DAHIN UND BUNKE VERWANDELT SICH IN DEN BUNKESCHRAUBER.

BUNKESCHRAUBER LANDET WIE BEFOHLEN IM TEUTOBURGER WALD. FIESE VASALLEN SCHLEPPEN ÄKTSCHN MÄN UND BUNKE IN DIE ZENTRALE VON DR. HC X.

GNUZ!

HÄHÄHÄHÄHÄ. ICH WERDE HERRSCHER DER WELT SEIN.

KRASS!

UNTERDESSEN IN ÄKTSCHN MÄN: DIE TÖDLICHEN X-VIREN SIND EINE NETTE ÜBUNG FÜR UNSEREN JUNIOR-SUPERHELDEN.

NA MAHLZEIT.

FUTZSCH

KORREKT!!! MACHT KAPUTT, WAS EUCH KAPUTT MACHT.

KONKRET!!

KRASS! DER KLOKRIEGER WILL ÄKTSCHN MÄN DIE LICHTER AUSBLASEN.

BOOM

FRISS BLEI, SCHEISSEFRESSER.

BOOM

HEALTH 100

AMMO 15

BEVOR DIE WIRKUNG DER SCHRUMPF-TABLETTE AUFHÖRT, MUSS TSCHUNJER RAUS. BEI DIESEN AUSSICHTEN FÄLLT IHM DIE WAHL LEICHT.

MUND

ARSCH

RECHTS IST SCHON IMMER FÜR 'N ARSCH.

KRASS. DIE WELLE IST IN IHM.

DER REST IST SCHNELL ERZÄHLT: DR. HC X WIRD VON DER KOTZEWELLE ÜBERMANNT. TSCHUNJER BEFREIT SWEET BUNKE UND ÄKTSCHN MÄN. UND SCHON GEHT'S AB NACH HAUSE, WO X ZUM NEUEN HAUSARZT UMGEBAUT WIRD.

KONKRET. DIE WELLE IST ÜBER MIR.

KORREKT. DIE WELLE WAR IN MIR.

BRONZ!

ÄKTSCHN MÄN UND ÄKTSCHN TSCHUNJER HABEN DIE WELT WIEDER EINMAL VOM BÖSEN BEFREIT. IHR GERECHTER LOHN: DIE PC-ACTION-RED (NÄCHSTES MAL: LACHSFARBEN) SCHENKT DEM ÄKTSCHN-DUO DAS ALLERNEUESTE PC-ACTION-HEFT GLEICH ZWEIMAL. MIT EINER KRASS-KONKRET-KORREKTEN DVD FÜR NUR 4,99 UND: PC-ACTION-POCKET – DAS KORREKTE HEFT FÜR UNTERWEGS (UNTER DER SCHULBANK, AUF 'M KLO ...) MIT 1 CD FÜR NUR 2,99.

NEUES DESIGN.

KRASSE KOMMENTARE. KORREKTE BESPRECHUNGEN. KONKRETE HILFE.

PLUS DVD NUR 4,99!

POCKET-FORMAT + 1 CD NUR 2,99!

WECHSELT DR. X ABLÖSEFREI ZUR BKK? WIE GEHT ES EIGENTLICH MONTGOMERY SCHMERZ IN DER GESCHLOSSENEN? UND MIT WEM MUSS ÄKTSCHN MÄN NÄCHSTES MAL KÖRPERSÄFTE AUSTAUSCHEN? DREI GUTE GRÜNDE, UM DIE NÄCHSTE FOLGE VON ÄKTSCHN MÄN AUF ÜBERHAUPT GAR KEINEN FALL NIE UND NIMMER ZU VERPASSEN. UND JETZT: DIE WERBUNG.

PC-GAMES-DVD

DEMOS

Batman Vengeance
Celtic Kings
Combat Mission 2
Conflict Desert Storm
Disciples 2 (dt.)
Empire Earth: Art of Conquest
OFP: Resistance
Project Nomads
Soldiers of Anarchy
Stronghold Crusader

VIDEO-SHOW

Aktuell
Unreal Tournament 2003
Vorschau
Anno 1503
Aquanox Revelation
Delta Force: Black Hawk Down
Far Cry
Ghost Master
Knight Shift
Mercedes-Benz World Racing
Project Nomads
Interaktiver Test
Mafia
Test
Der erste Kaiser
Largo Winch
Spiele-Trailer
Archangel
Ati-Video mit Doom 3
Battlefield 1942
Counter-Strike: Condition Zero
DTM Race Driver
NBA Live 2003
Republic The Revolution
Kino-Trailer
Ali G
Die Bourne Identität

AKTUELLE PATCHES

Age of Wonders 2 v1.1 (eu)
Arx Fatalis v1.12 (d)
Der Industriegigant v1.1 (d)
Disciples 2 v1.4 von v1.3 (d)
Divine Divinity v1.26 (d)
Dungeon Siege v1.1.1460 (e)
Etherlords v1.07 (d)
Gore v1.48 (e)
MW 4 - Black Knight v1.0 (d)
Morrowind v1.2.0722 (eu)
Neverwinter Nights v1.22 (e)
Port Royale v1.20 (d)
Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)
Soldiers of Fortune 2 v1.01 (d)
Sum of All Fears v1.1.1.0 (us)
Tropico Paradise Island v1.53
Tropico v1.53 (d) (nur DVD)
WW 3 Black Gold v1.2 (d)

TREIBER

Windows 9x und Me:
Asus TNT2-GF4 Treiber 29.80
Ati Radeon 4.13.01.9050
Ati Radeon-Referenz 7.74
Creative TNT2 - GF4 29.42
Gainward TNT2 - GF4 29.80
Matrox G200-G550 6.82.016
MSI TNT - GF4 30.00
Nvidia 3D Stereo 28.32
Nvidia Detonator 30.82
Sis 300-305 1.15 WHQL
Sis Xabre 3.03.51
Windows 2000 und XP:
Asus TNT2 - GF4 29.80
Ati Radeon 6.13.10.6118
Ati Radeon-Referenz 7.74
Creative TNT2 - GF4 29.42
Gainward TNT2 - GF4 29.80
Matrox G200MMS 5.85.028
Matrox Parhelia 1.00.03.230
MSI TNT2 - GF4 30.00
Nvidia 3D Stereo 28.32
Nvidia Detonator 30.82
Nvidia WDM-Treiber 1.08
Sis 300 305 1.15 WHQL
Sis Xabre 3.03.51

SHAREWARE-SPIELE:

3D Mühle
3DSpins!
Archibald Alphabet Minigolf
Bounce Out
Breakout 300
BrickBreak2.5
Collapse
Electricity Tycoon
Fuzzbusters Racing Classic
Giddy 3
Pirate Isles
Rellmas
Ricochet
Taxi Tycoon

SHAREWARE-TOOLS:

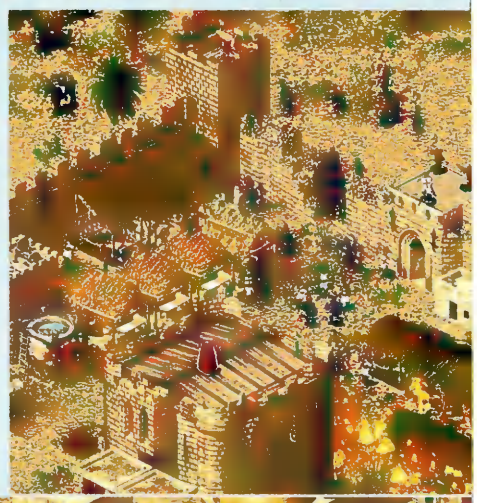
Acrobat Reader
Ad-aware 5.83
DFÜ-Speed 2.2
Gamespy
McAfee SpamKiller
PicMaster
WinDVD Trial
WinZip

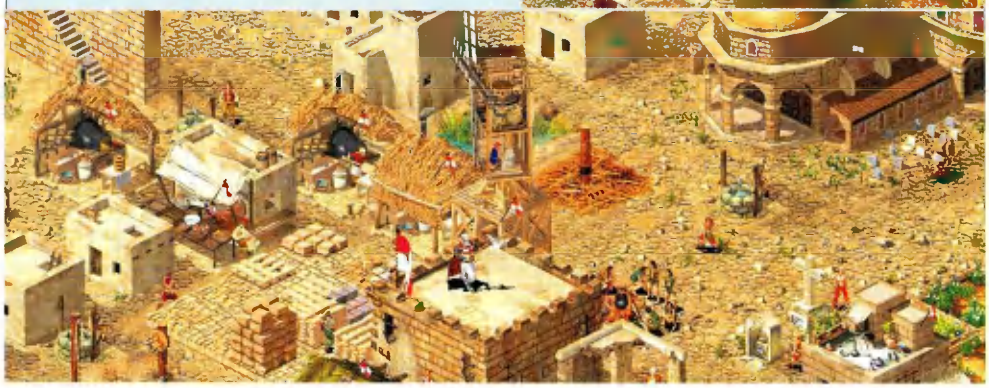
SPECIALS

Anno 1503 Website-Kit
Army Operations Server
Gunslingers Sound-Mod MoH
Screenshot-Galerien
Wallpapers

EXKLUSIV-DEMO | STRONGHOLD CRUSADER

Nur bei PC Games: Spielen Sie die deutsche Demo der neuen Burgenbau-Simulation **Stronghold Crusader** schon jetzt Probe! Anhand einer „Lehrstunde" gründen Sie zunächst eine kleine Siedlung mit Holzfällern und Jägern und lernen Ressourcen verwalten. Anschließend bauen Sie in drei unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen mit der „Ratte", wütenden Kalifen und Richard Löwenherz persönlich um die Wette.





Spielsteuerung

Taste	Aktion
Linke Maustaste	Objekt/Schaltfläche anwählen
X und C	Ansicht drehen
Z	Zoomen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 550, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX
HD:	145 MB

CONFLICT DESERT STORM

Der Taktik-Shooter **Conflict: Desert Storm** versetzt Sie in den Golfkrieg Anfang der 90er-Jahre. In der Demo sind Sie als Schleich-Spezialist Bradley unterwegs, um Ihren Kameraden Foley, einen Scharfschützen, aus der irakischen Gefangenschaft zu befreien. Anschließend gilt es, einen Sprengsatz zu finden und damit eine Brücke zu sprengen, über die gegnerische Truppen in kuwaitisches Gebiet einfallen.

Spielsteuerung

Taste	Aktion
W	Vorwärts bewegen
S	Rückwärts bewegen
A	Nach links bewegen
D	Nach rechts bewegen
Linke Maustaste	Schießen
Leertaste	Ducken/kriechen
R	Nachladen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	126 MB

PROJECT NOMADS

3D-Action, Strategie, Adventure – drei Wünsche auf einmal. Kein Problem für **Project Nomads**: Als Abenteurer zwischen fliegenden Inseln werden Sie von den Schiffen der „Wächter" überrascht und legen eine Bruchlandung auf einem der Felsmassive hin. Dort treffen Sie auf den geisterhaften „Baumeister" – mit ihm zusammen rüsten Sie Ihre Insel zum Schlachtschiff auf und ziehen gegen die Wächter in den Kampf ...

Spielsteuerung

Taste	Aktion
Cursor hoch	Vorwärts bewegen
Cursor runter	Rückwärts bewegen
Cursor links	Nach links bewegen
Cursor rechts	Nach rechts bewegen
Linke Maustaste	Auswählen, schießen
Rechte Maustaste	Springen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 450, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	209 MB

DVD-ROM

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber | Shareware

OFP: RESISTANCE

Diese Demo ist mehr als nur eine Auskopplung: Sie bietet zwei Missionen, die nicht in der Kaufversion von **Resistance** enthalten sind. Ziel ist es, einen Bereich der Insel Nogova von abtrünnigen sowjetischen Truppen zu befreien. Dabei müssen Sie bis in den Ort Modrava vordringen und ihn erobern. In einem der Levels kämpfen Sie als einfacher Soldat Ihrer Truppe, in dem anderen sind Sie der Befehlshaber.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
W/S	Vorwärts/rückwärts bewegen
A/D	Nach links/rechts bewegen
	Schießen
Y	Hinlegen
M	Karte aufrufen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 700, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	DirectX
HD:	250 MB

SOLDIERS OF ANARCHY

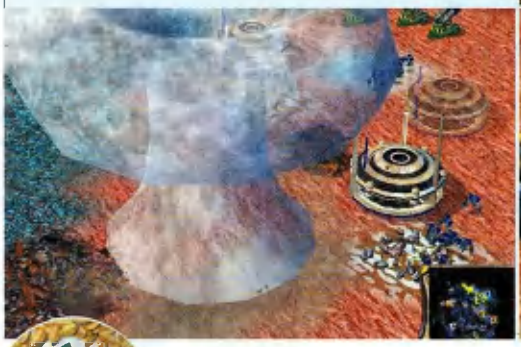
Diese Demo des **Commandos**-ähnlichen 3D-Spiels begrüßt Sie mit den Worten: „Willkommen zum Anfang vom Ende!" Der Inhalt: In einem Tutorial erlernen Sie mit zwei Soldaten zunächst die grundlegende Steuerung und den Umgang mit Waffen, Fahrzeugen und Spezialfertigkeiten. Anschließend führen Sie in einer Demo-Mission eine etwas größere Truppe in den Kampf gegen die „Slingers", eine Bande von Sklavenhändlern.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
	Einheiten auswählen
	Aktion ausführen
festhalten	Kontextmenü aufrufen
Ziffernblock-Tasten	Blickwinkel verändern
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	-
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	100 MB

EXKLUSIV-DEMO | EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST (ONLINE-BETA)

Das Imperium kommt zurück: Mit dieser Software dürfen Sie – als Teilnehmer des offenen und offiziellen Online-Betatests von **Empire Earth: The Art of Conquest** – auf einer Karte bereits alle 15 Zeitalter des Add-ons antesten. Dabei stehen Ihnen die neuen Einheiten, Gebäude und Fertigkeiten aus der Erweiterung zur Verfügung. Die Vollversion von **Empire Earth** wird zum Spielen der Betaversion nicht benötigt.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
	Auswählen
	Aktionen ausführen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 350, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 600, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	328 MB



JUBILÄUMS-DVD

VIDEOS
„Making of PC Games"
MAG! - Das Kultvideo

DIE ERSTAUSGABE 10/92
100 Seiten PCG als PDF-Dateien

COVER-GALERIE 1992-2002
120 PC-Games-Titelblätter

SPIELE-KLASSIKER-DEMOS
Anno 1602
BattleZone
BattleZone 2
Colin McRae Rally
Comanche Gold
Commandos
Commandos: Auftrag der Ehre
Dark Project: Der Meisterdieb
Dark Project 2
Dark Reign
Descent 3
Deus Ex
Drakan
Driver
Dungeon Keeper 2
F1 Racing Simulation
F-15
Falcon 4.0
Forsaken
Game, Net & Match
Grand Prix Legends
Grim Fandango
GTA 2
Half-Life (dt.)
Heart of Darkness
Homeworld
Incoming
Jazz Jackrabbit 2
Joint Strike Fighter
Lode Runner 2
Longbow 2
Lords of Magic - Special Edition
M.A.X. 2
Nice 2
Outcast
Pandemonium 2
Pro Pinball: Timeshock
Quest for Glory 5
Railroad Tycoon 2
Redbaron 3D
RoboRumble
Sim City 3000
Skat 3000
Starcraft
System Shock 2
The Wheel of Time
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3 - Neue Version
Tomb Raider 4
Tonic Trouble - Neue Version
Total Annihilation
Turok 2
Vampire the Masquerade
X-Wing Alliance
Zak McKracken 2

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	Stronghold Crusader (CD)
2	OFP: Resistance (CD)
3	Empire Earth: Art of Conquest (DVD)
4	Project Nomads (CD)
5	Soldiers of Anarchy (Abo-CD)
6	Conflict Desert Storm (CD)
7	Combat Mission 2 (Abo-CD)
8	Batman Vengeance (Abo-CD)
9	Celtic Kings (Abo-CD)
10	Disciples 2 (dt.) (Abo-CD)

CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

TOP-DEMO | BATMAN VENGEANCE

Knapp zwei Stunden Unterhaltung garantiert Ihnen unsere Demoversion zum Action-Adventure **Batman: Vengeance**. Darin schlüpfen Sie in die Rolle des Millionärs Bruce Wayne und jagen im Fledermauskostüm zwielichtige Gestalten und fiese Verbrecher, etwa den gefährlichen Mr. Freeze. Neben einem ausführlichen Trainingslevel erwarten Sie drei spannende Missionen, in denen Sie sogar das Bat-Flugzeug steuern dürfen.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
A	Links
D	Rechts
W	Hoch
S	Runter
Strg	Schlagen
Alt	Springen
Leer	Verteidigen
←	Ego-Perspektive ein/aus
F1	Bat-Kommunikator
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	395 MB

COMBAT MISSION 2

Combat Mission 2 – Barbarossa to Berlin bietet Strategie für anspruchsvolle und gewiefte Taktiker: Sie steuern Ihre Einsatz-Truppen rundenweise durch historische Szenarien des Zweiten Weltkriegs. In der Demoversion machen Sie sich zunächst mithilfe eines Tutorials mit der Spielweise vertraut. Danach werden Sie in zwei Missionen Zeuge, wie 1941 russische und deutsche Streitkräfte aufeinander prallen, und erleben den Einmarsch deutscher Truppen in Kursk.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
M	Einheit bewegen
U	Sturmangriff ausführen
W	Rückzug
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 233, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500, 128 MB RAM
HD:	136 MB

CELTIC KINGS

Die Römer sind schon gestraft. Erst werden sie ständig von Asterix und Obelix verkloppt und dann geht's ihnen auch noch im Echtzeit-Strategiespiel **Celtic Kings: Rage of War** an den Kragen. Wie gut, dass Sie aufseiten der Gallier kämpfen. Zwar ohne den magischen Zaubertrank, aber mit etwas strategischem Geschick dürften Sie Cäsars Legionen schon bald ein paar herbe Niederlagen beibringen.

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
🖱	Objekt/Schaltfläche anwählen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 400, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 650, 128 MB RAM
HD:	95 MB

PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

Batman Vengeance (nur Abo-CD)
Celtic Kings (nur Abo-CD)
Combat Mission 2 (nur Abo-CD)
Conflict Desert Storm
Disciples 2 (dt.) (nur Abo-CD)
OFP: Resistance
Project Nomads
Soldiers of Anarchy (nur Abo-CD)
Stronghold Crusader

VIDEOS

AKTUELL
„Making of PC Games"
Unreal Tournament 2003
VORSCHAU
Anno 1503
Aquanox Revelation (nur Abo-CD)
Delta Force: Black Hawk Down (nur Abo-CD)
Far Cry
Ghost Master (nur Abo-CD)
Knight Shift (nur Abo-CD)
Mercedes-Benz World Racing (nur Abo-CD)
TEST
Mafia
Der erste Kaiser

PATCHES & TREIBER

Age of Wonders 2 v1.1 (eu)
Arx Fatalis v1.12 (d)
Der Industriegigant v1.1 (d)
Morrowind v1.2.0722 (eu)
Port Royale v1.20 (d)
Simon the Sorcerer 3D v2.0 (d)
Soldier of Fortune 2 v1.01 (d)

Windows 9x und Me:
Ati Radeon-Referenz 7.74
Nvidia Detonator 30.82
Windows 2000 und XP:
Ati Radeon-Referenz 7.74
Nvidia Detonator 30.82

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

In einer früheren Demo konnte bereits die erste Mission der Untoten aus **Disciples: Dark Prophecy** Probe gespielt werden. In dieser zweiten veröffentlichten Fassung dürfen Sie einen Singleplayer-Level lang die strategischen Geschicke des Imperiums in die Hand nehmen: Erhog die Finstere, Anführerin eines Totenkults, hat mit ihren dunklen Schergen die Baronie Ammennir übernommen – stoppen Sie sie!

Spielsteuerung	
Taste	**Aktion**
🖱	Objekt/Schaltfläche anwählen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 233, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 400, 128 MB RAM
HD:	192 MB

Profi-Hardware zu gewinnen

Zum zehnjährigen Jubiläum verlosen wir **DVD-Player, Dolby-Digital-Systeme, Funknetzwerkpakete und einen SCSI-Controller.**

In diesem Monat verschenkt PC Games eine bunte Mischung aus Unterhaltungs- und PC-Hardware. Absolutes Highlight sind dabei die zwei High-End-Boxensysteme mit DTS- und Dolby-Digital-Dekoder. Im Handel kosten die edlen Klangstücke 700 Euro – hier können Sie sie gewinnen! Was Sie dafür tun müssen? Füllen Sie einfach den umseitigen Feedback-Teilnahmebogen aus und schicken Sie ihn uns zu – bequemer geht's online (www.pcgames.de). Wir drücken Ihnen die Daumen!

Die Preise:

2x CyberHome CH-DVD 505

Der silberne Edel-DVD-Player von CyberHome unterstützt die Wiedergabe von DVD-Filmen, MP3-CDs und auch VCDs. Das Gerät verfügt über einen eingebauten Dolby-Digital-Dekoder und besitzt analoge Audio-Ausgänge für 5.1-Systeme sowie digitale Ausgänge für Soundanlagen mit eigenem Dekoder.

Je ca. 190 Euro

1x CyberHome CH-DVD 302

Der günstigere DVD-Player ist im Vergleich zum CH-DVD 505 nicht mit einem eigenen Sound-Dekoder ausgestattet. Sie können aber ein analoges Stereo-Boxensystem oder (per digitalen Ausgang) ein Dolby-Digital-System an den Player anschließen. Auch bei diesem Gerät wird eine Fernbedienung mitgeliefert.

Ca. 140 Euro

2x DC-390U3W

Dieses Paket fügt Ihrem PC eine schnelle SCSI-Steckverbindung hinzu. Der beigelegte Adapter verbindet eine 64-Bit-PCI-Schnittstelle mit einem Ultra-160-SCSI-Kanal (auch Narrow SCSI) und ermöglicht Transferraten zu Festplatten und anderen SCSI-Geräten von bis zu 160 MByte/s.

Je ca. 220 Euro

2x Tekram AirMate 2@Net

Mit diesem Paket vernetzen Sie zwei oder mehr PCs im Handumdrehen. Neben zwei kabellosen USB-Adaptern bekommen Sie eine Demoversion des Unterwasser-Spektakels **Aquanox**. Die maximale Übertragungsrate des Funknetzwerks beträgt 11 MBit und ist für PC-Spiele vollkommen ausreichend.

Je ca. 220 Euro

2 x Digitheatre DTS (Silber)

Von der Firma Pure Digital kommt das Videologic Digitheatre DTS, ein edles 5.1-Boxensystem mit einer effektiven Gesamtleistung von sagenhaften 220 Watt. Allein der Subwoofer liefert durch seine Acht-Zoll-Basslautsprecher schon donnernde Niederfrequenzeffekte. Dank digitaler (koaxial, optisch) und analoger Stereo-Eingänge finden CD-Player, DVD-Player oder auch Spielekonsolen problemlos Anschluss an dieses Boxenset. Über die Fernbedienung steuern Sie die magnetisch abgeschirmten Satelliten sowie den Center-Lautsprecher, der gleichzeitig auch als Dolby-Digital- und DTS-Dekoder dient.

Je ca. 700 Euro

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Pure Digital, CyberHome, Tekram, CyberDrive und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Einsendeschluss ist der 20. September 2002.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Ihre Angaben dienen PC Games zur Erstellung der Rubrik „Feedback" und werden garantiert nicht an Dritte weitergegeben.
- Die Preise werden unter allen Teilnehmern ausgelost. Die Antworten haben in keinem Fall Auswirkungen auf Ihre Gewinnchancen.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Nur ausreichend frankierte Sendungen nehmen an der Verlosung teil.

Schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Feedback
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

ZU IHRER PERSON

Wie alt sind Sie?
- ☐ Bis 16 Jahre
- ☐ 17 bis 20 Jahre
- ☐ 21 bis 29 Jahre
- ☐ 30 bis 39 Jahre
- ☐ 40 Jahre und älter

Ihr Beruf?
- ☐ Schüler
- ☐ Auszubildender
- ☐ Student ☐ Angestellter
- ☐ Leitender Angestellter
- ☐ Beamter ☐ Sonstiges

Name: _____

Vorname: _____

Anschrift: _____

_____

Den Fragebogen finden Sie auch zum komfortablen Ausfüllen und Ankreuzen auf www.pcgames.de.

Ich möchte folgendes Spiel bewerten (bitte ankreuzen):
- ☐ Medieval: Total War
- ☐ Mafia
- ☐ Divine Divinity
- ☐ Crazy Taxi

Bitte bewerten Sie folgende Aspekte mit Schulnoten:

Grafik (Spielwelt, Effekte)
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Animationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Musik
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Soundeffekte
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Kommentare/Sprachausgabe
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Steuerung
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Innovationen
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Einsteigerfreundlichkeit
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Langzeitmotivation
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6

Mehrspielermodus
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6
☐ Nicht ausprobiert

Welche ähnlichen Spiele haben Sie bereits gespielt?
1. _____
2. _____
3. _____

Was hat Ihnen an diesem Spiel besonders gut gefallen?
1. _____
2. _____
3. _____

Was hat Ihnen an diesem Spiel weniger oder überhaupt nicht gefallen?
1. _____
2. _____
3. _____

Was würden Sie sich für den Nachfolger wünschen?
1. _____
2. _____
3. _____

Können Sie dieses Spiel weiterempfehlen?
- ☐ Ja
- ☐ Nein

Was wollten Sie schon immer den Hersteller des Spiels fragen?
_____

Ihr ganz persönlicher Kommentar zum Spiel (sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor, bei Platzmangel benutzen Sie bitte ein Extrablatt):
_____

Welches Spiel spielen Sie derzeit am liebsten?
_____

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?
_____

Für welches Spiel wünschen Sie sich Tipps & Tricks?
_____

Von welchem Designer/Entwicklerteam würden Sie gern ein Interview lesen?
_____

Für welche Genres interessieren Sie sich? (Mehrfachnennungen möglich)
- ☐ Aufbau-Strategie
- ☐ Wirtschaftssimulation
- ☐ Echtzeit-Strategie
- ☐ Taktikspiele
- ☐ Runden-Strategie
- ☐ Ego-Shooter
- ☐ Taktik-Shooter
- ☐ Sci-Fi-Action
- ☐ Action-Adventures
- ☐ Militärische Simulationen
- ☐ Geschicklichkeit
- ☐ Adventures
- ☐ Rollenspiele
- ☐ Action-Rollenspiele
- ☐ Online-Rollenspiele
- ☐ Fußball-Spiele
- ☐ American Sports
- ☐ Sport-Simulationen
- ☐ Motorsport
- ☐ Fun-Sports & Rennspiele

☐ **Ja, ich möchte zusätzlich eines von zehn Spielepaketen gewinnen und nehme daher an der ADward-Wahl teil. Diese Anzeige hat mir in der aktuellen Ausgabe am besten gefallen:**

Motiv: _____

Inserent: _____

Seite: _____

Mit der Einsendung dieses Fragebogens bestätige ich, dass ich weder für den Entwickler noch für den Publisher des getesteten Spiels in irgendeiner Weise tätig bin oder war. Ich bestätige außerdem, dass es sich beim getesteten Spiel um ein ordnungsgemäß erworbenes Original handelt.

Name: .....

Vorname: .....

Adresse: .....

Telefon: .....

Beruf: .....

Alter: .....

E-Mail: .....

You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE

Leser fragen, PC Games antwortet

Mindestalter für Port Royale?

Betreff: Feedback Port Royale

*Ich habe eure Zeitschrift jetzt schon seit einigen Jahren abonniert und bin auch recht zufrieden damit, sie ist übersichtlich, nicht übertrieben farbig und recht seriös. Seit einigen Ausgaben druckt ihr zu jedem Genre Fragen an Spielehersteller und Meinungen von Lesern zu besonders erfolgreichen Spielen, wie zum Beispiel Seite 77 (Ausgabe 09/02, Strategie, **Port Royale**). Nur: Warum stehen da unten bei den Lesermeinungen nur Aussagen von 17- beziehungsweise 18-jährigen Spielern? Eine Wirtschaftssimulation wie **Port Royale** zieht doch überwiegend ältere Spieler an, wie auch klar in den Ascaron-Foren zu erkennen ist.*

SIEGFRIED MÜLLER, PER E-MAIL

Bei der Auswahl der Lesermeinungen achten wir auf einen repräsentativen Querschnitt der Aussagen – das Alter spielt keine Rolle. In diesem Fall haben die jüngeren Spieler schlichtweg die gehaltvolleren Kommentare abgegeben. Sie haben allerdings Recht, dass das Alter der **Port Royale**-Spieler deutlich über dem Durchschnitt liegt.

Monkey-Island-Fluch

Betreff: Einkaufsführer

*Ich habe mir heute **The Curse of Monkey Island** aus der Pyramide gekauft. Bei den Awards steht bei der PC Games eine Wertung von 88 %, im Einkaufsführer dagegen „nur" 78 %! Welcher Wert ist richtig? Haben die den Wert „verschönert" (ich nehme an, nicht gewollt) oder ist dies ein Druckfehler?*

MARKUS BOHRMEISTER, PER E-MAIL

Sobald (bessere) Nachfolger oder vergleichbare Spiele auf den Markt kommen, werten wir alte Spiele ab. Grund: der Zahn der Zeit. Will man ein Spiel älteren Datums seriös mit Neuerscheinungen vergleichen, kommt man um eine Anpassung der Original-Wertung unserer Meinung nach nicht herum. Das vier Jahre alte **Monkey Island 3** wurde in der Tat um zehn Punkte abgewertet.

Erstausgabe

Betreff: Aufruf im Editorial PCG 09/02

*Ja, ich habe sie tatsächlich noch die Ausgabe 10/92 (alle nachfolgenden übrigens auch). Als ob ich geahnt hätte, dass ihr zum Zehnjährigen danach fragen würdet. Ein Bild vom Heft kann ich euch leider nicht senden, aber welcher Test auf Seite 40 stand, kann ich euch sagen: Es ist **The Lord of the Rings Vol. 2: The Two Towers** (Testwertung 62 %). Glückwunsch zum Zehnten und auf die nächsten zehn Jahre!*

FRANK GEIGER, PER E-MAIL

In eurer neuesten Ausgabe habt ihr die Frage gestellt, wer die Erstausgabe 10/92 noch zu Hause hat. Wie das Bild im Anhang dieser Mail zeigt, besitze ich das Heft inklusive Diskette sowie alle anderen Ausgaben. Und das Beste ist: Die Sammlung entstand nur durch Zufall! Ich besuchte damals die 11. Klasse der Fachoberschule in Augsburg und es war mal wieder Praktikumswoche. In der Mittagspause schaute ich mit vier Mark (!) in der Geldbörse in das nächste Geschäft und suchte dort nach passendem Gegenwert für mein Geld. In einem Regal entdeckte ich die PC Games und kaufte sie mir. Ich war sofort begeistert von der Zeitschrift und verschlang sie richtiggehend. Im folgenden Monat kaufte ich die nächste Ausgabe und wunderte mich, warum da groß „Neu" auf der Titelseite zu lesen war. Erst da merkte ich: „Hey, die vorige Ausgabe war die erste!", und beschloss: „Die wird gesammelt!" Und so passierte es dann auch und heute bin ich stolzer Besitzer von allen bisher erschienenen 120 PC Games sowie drei Sonderheften aus der Anfangszeit. Rainer Rosshirts grandioser Satz auf Seite 93 ist auch ein Bonmot: „Zudem können Sie mithelfen, dieses Heft immer besser werden zu lassen." Tja, irgendwie hatte er da nicht ganz Unrecht.

BERNHARD WEBER, PER E-MAIL

HOCHSTAPLER PC-Games-Leser Bernhard Weber hat alle 120 bisher erschienenen Ausgaben gesammelt.

VETERANEN Markus Studer, Thomas Friedrich, Walter Kunkel und Willi Kaiser zählen zu den Lesern der ersten Stunde. Der Sprössling von Gerhard Walther gehört zu den jüngsten PC-Games-Fans.

Damit hat nun wirklich niemand gerechnet: Von den knapp 40.000 Käufern der Erstausgabe haben sich bislang über 100 Sammler der Erstausgabe via E-Mail, Postkarte oder Fax gemeldet – danke an alle, die mitgemacht haben. Sie hören in Kürze von uns!

Zauberbooklet

Betreff: Warcraft-3-Kompendium

*Mit dem „**Warcraft** 3-Kompendium" haben Sie mir und meinem Kumpel einen großen Gefallen getan. Wir haben uns nämlich die Werte der Einheiten und Bauwerke extra einzeln herausgeschrieben, um die Besten herauszufinden. Das hätten wir uns sparen können, denn in dem Booklet ist alles übersichtlich zusammengefasst.*

JÖRG LEHMANN, KÖLN

*Eigentlich gehört sowas wie euer **Warcraft**-Miniheft in die Schachtel des Spiels. Im Handbuch wird viel über die Story und die selbsterklärende Bedienung gelabert, aber die wirklich wichtigen Infos kriegt man erst bei euch. Danke dafür!*

MARC, PER E-MAIL

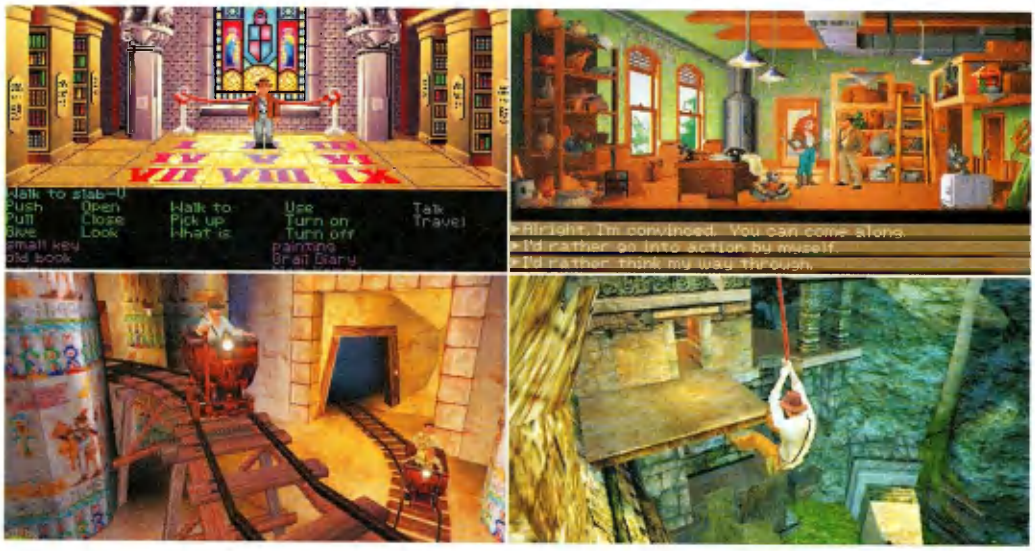
Männer-Fantasien

Betreff: Vorschau Tomb Raider: AoD

***Tomb Raider** ist für Leute gemacht, die noch Fantasie haben. Anstatt auf **Tomb Raider 6** zu hoffen, sollte der Kollege Weiß besser auf **Quake 4** oder **Unreal Tournament 2003** umsteigen. Da kracht es alle zwei Sekunden und er muss nichts denken. Ich spiele **Tomb Raider 1a, 1b, 2a, 2b, 3a, 3b, 4, 5** und **Times** seit 1997 und mir wurde es noch nie langweilig.*

ROLAND PHILIPPI, STUTTGART

Der Erfolg spricht für die **Tomb Raider**-Serie. Dass Core Design die Abenteuer von Lara einem grundlegenden Facelifting unterzieht und sich dafür entsprechend Zeit nimmt, ist jedoch kein Zufall: Ab Folge 3 wiederholten sich Ablauf und Gameplay, Überraschungen blieben aus, eine gewisse Eintönigkeit war feststellbar. Mit **Angel of Darkness** ist Eidos nach einhelliger Meinung der gesamten Redaktion auf dem richtigen Weg. Als Fan von **GTA 3**, **Mafia**, **Jedi Knight 2**, **Deus Ex** und Strategie-Highlights wie **Warcraft 3** und **Battle Realms** ist Thomas übrigens durchaus für gut gemachte, den Grips fordernde Spiele zu haben. Dementsprechend hohe Ansprüche stellt nicht nur er an Neuheiten aus dem Action-Adventure-Sektor.



GENERATIONEN-KONFLIKT Serien wie Indiana Jones haben sich im Lauf der Jahre spielerisch und optisch erheblich verändert – aber auch verbessert?

Konsolen-Krieg

Betreff: Konsole vs. PC

*Ich glaube, ihr habt etwas gegen Konsolen (Zitat **GTA 3**-Test: „die fummelige Controller-Steuerung"), außerdem das ständige Meckern über die geringe Auflösung bei Fernsehern. Ihr habt zwar Recht, aber ich finde, die Entwickler kriegen das gut in den Griff. PS: Ich liebe PC Games! Seit 10 Jahren informiert ihr über unsereins Lieblingshobby – danke!*

FABIAN SCHMID, PER E-MAIL

Keine Bange, wir schauen oft und gerne über den PC-Tellerrand und verfolgen die Konsolen-Szene sehr intensiv – auch deshalb, weil Konvertierungen ja in beide Richtungen stattfinden. Allerdings würden wir bei vielen Spielen, die sowohl auf PC als auch auf Konsole zu haben sind, ohne Zögern die PC-Variante vorziehen. Beispiel **GTA 3**: Im direkten Vergleich empfinden wir die PC-Maus- und Tastatur-Steuerung als angenehmer und präziser gegenüber der Gamepad-Bedienung der Playstation-2-Fassung. Gleiches gilt etwa für **Medal of Honor: Allied Assault** (PC) und **Medal of Honor: Frontline** (PS2). Bei Sportspielen wie **FIFA 2003**, **Virtua Tennis** oder **Tony Hawk 3** greifen wir aber auch am PC bevorzugt zum Gamepad.

2D oder 3D?

Betreff: Warcraft 3

*Warum muss jedes Spiel auf Biegen und Brechen mit einer 3D-Engine ausgestattet werden? Nichts gegen waschechte 3D-Spiele wie zum Beispiel Flug- oder Rennsimulationen, aber mir geht es einfach gegen den Strich, wenn wirklich jedem Spielegenre eine 3D-Engine untergeschoben wird – und sei sie im Vergleich zur 2D-Version noch so unpraktisch, langsam und hässlich. Ich bin es noch vom Amiga gewohnt, schöne, handgepixelte und vor allem flüssige 2D-Grafiken zu sehen, und ärgere mich deswegen immer über die groben, eckigen Landschaften und Charaktere, mit denen man sich bei 3D-Spielen begnügen muss. Von der unerträglichen Ruckelei selbst auf den schnellsten Rechnern ganz zu schweigen. Straft den hässlichen 3D-Einheitsbrei ab und fördert ihn nicht noch durch gute Bewertungen! Früher war jedes Spiel ein neues Erlebnis. Heute sind es nur noch neue Texturen. Hier eine kurze Liste von Spielen, deren 2D-Vorgänger gut, deren 3D-Fortsetzungen jedoch grausig waren: **Indiana Jones und der Turm von Babel**, **Der Clou! 2**, **Simon the Sorcerer 3**, **Empire Earth**. Und hier eine Positivliste von Spielen des 2D-Genres, die auch in 2D gehalten (und entsprechend ansehnlich) sind: **Fallout 1** und **2**, **Age of Empires 2**, **Baldur's Gate**, **Die Siedler**, **Simon the Sorcerer 1** und **2**.*

UWE HÖSEL, PER E-MAIL

Wie geht es anderen Lesern? Trauern Sie den guten alten 2D-Zeiten hinterher oder freuen Sie sich über gelungene 3D-Spiele wie **Empire Earth**, **Warcraft 3** und **Neverwinter Nights**?

Wir freuen uns auf Ihre Briefe und E-Mails – schreiben Sie bitte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. E-Mail: leserbrief@pcgames.de oder chefredaktion@pcgames.de. Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor. Beteiligen Sie sich auch an den Diskussionen in den PC-Games-Foren unter www.pcgames.de!

MMER ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

Nach zehn Jahren PC Games ist es angebracht sich zurückzulehnen, ein wenig zu entspannen und zu besinnen. Eine schöne Gelegenheit, ein kleines Resümee zu ziehen.

In den letzten zehn Jahren, zusätzlich angespornt von I.K.E.A. (Internationales Komitee Erregter Abonnenten), verbrauchte ich vier Rechner, 16 Tastaturen (drei davon zerbissen), neun Mäuse, 1.680 Liter Kaffee, 72.000 Zigaretten, 199 Feuerzeuge (eines versehentlich verschluckt), 46 Aschenbecher, zwei Telefone, sechs Büroräume in drei Redaktionsgebäuden, 1.009 Pizzas, einen Apfel, 1.997 Liter Cola, einen Praktikanten und zwei Stühle. Zusätzlich erhielt ich 14 Mal Selbstgebackenes (9 Kuchen, vier Portionen Kekse, ein undefinierbares Etwas mit Kruste), zwölf Kilo normale Post, sechs Punkte in Flensburg, 3.622 Drohbriefe, 17 echt schlimme Drohbriefe (zwei davon vom Finanzamt) und vier Liebesbriefe (drei davon von Frauen). Als Fazit der letzten zehn Jahre kann ich sagen: Durch die Drohbriefe bin ich zwar kein anderer Mensch geworden, aber ich wohn jetzt woanders. Ich habe immer noch dasselbe Gewicht wie John Wayne in seinen besten Jahren – allerdings mit Pferd. Mein Job ist der angenehmste aller bisher von mir erforschten Infarktgründe. Zudem konnte ich fünf goldene Lebensregeln verinnerlichen.

1. Iss nie in einem Lokal, das „Bei Muttern" heißt.
2. Spiel nie Karten mit jemandem, den sie „Doc" nennen.
3. Wenn es tickt, verweigere die Annahme.
4. Die ersten 90 % eines Projekts erfordern 90 % der Zeit.
5. Die letzten 10 % eines Projekts erfordern die restlichen 90 % der Zeit.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Best of Leserbriefe 1992-2002

1992

Hallo Herr Rosshirt,

vor kurzen kaufte ich mir einen Pentium 133. Nach dem Einbau einer Voodoo-Karte bekam ich jedoch erhebliche Probleme. In meiner grenzenlosen Naivität wandte ich mich an Sie, da Sie immer vorgeben, ein offenes Ohr für Ihre Leser zu haben. Leider hielten Sie es bis heute nicht für notwendig, mir eine Antwort zu schreiben. Tief enttäuscht von Ihnen grüßt: Bernd Lässek

BERND LÄSSEK

Lieber Herr Lässek, es ist ja nicht so, dass ich Ihnen und anderen Hilfesuchenden nicht antworten möchte. Lassen Sie es mich so erklären: Ca. 1,13 Millionen Menschen lesen jeden Monat die PC Games. Nehmen wir nun an, dass sich nur ein Prozent dieser 1,13 Millionen Leser mit seinem Problem an mich wendet und ich nur fünf Minuten brauchen würde, um jedem persönlich zu antworten. In diesem Falle müsste ich meiner monatlichen Arbeitszeit noch knapp 942 Stunden hinzuaddieren. Wären Sie mir sehr böse, wenn ich mich dazu außerstande sehe?

1993

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

stellen Sie sich vor, dass Sie ein Wohnzimmer betreten, in dem der Bär steppt (in Form von zwei Kleinkindern). Mittendrin in dem Chaos sitzen zwei Erwachsene, die sich glücklich über die PC Games hermachen. Sind wir jetzt reif für die Klapsmühle? Eines der Highlights von PC Games ist definitiv die Leserseite. Ich finde es faszinierend, dass ein Mann in Ihrem Alter (wie Sie selbst immer betonen) noch immer so schlagfertig und wortgewandt ist. Verwenden Sie irgendwelche Mittelchen? Wenn ja, kann ich die käuflich erwerben (für meinen Vater)? Da ich mir Ihren Job als nicht so stressig vorstelle, könnte es auch sein, dass Sie den ganzen Monat meditativ vor sich hinmurmelnd über pfiffige Antworten nachdenken.

BEATRIX GRÜTZKE

Wie schön, dass Sie inmitten des familiären Chaos die meditative Seite der PC Games entdeckt haben. Schließlich verwenden wir auch sehr viel Sorgfalt auf die Auswahl unseres karmaschmeichelnden Papiers! Kinderhaltung im Aquarium schafft zwar sehr schnell Ruhe, wird aber von der Gesellschaft nicht toleriert. Da ich (bösen Gerüchten zufolge) diesen Job begonnen habe, als die ersten Computer noch aus Stangen mit kleinen Kugeln bestanden, muss ich inzwischen wirklich „irgendwelche Mittelchen" nehmen. Wie Sie sehr richtig erkannt haben, bediene ich mich dazu der Meditation. Pro Woche meditiere ich in der Regel eine Tastatur in Grund und Boden und verbrauche die Tagesproduktion eines französischen Tabakwarenherstellers als Meditationshilfe.

1994

Sehr geehrter Herr Rosshirt,

wie wäre es, wenn die PC Games Kreuzworträtsel erstellt und druckt? Mit einem kreativen Gedanken und viel Fantasie sollte doch so etwas möglich sein, oder? Die Fragen könnten sich dann rund um das Wissensgebiet von Spielen, Hardware und Software drehen. Kleine Preise, wie alte Spiele, könnten als Gewinnpreise gelten. Da sehr viele Ihrer Leser auch sehr gerne Kreuzworträtsel lösen, würde das Ihrer Auflage bestimmt gut tun. Mit freundlichen Grüßen:

KARL STEINMÜLLER

Die Zeit war reif für Ihren Verbesserungsvorschlag! Ich wollte ja schon einmal der PC Games einen Schokoriegel beifügen – was jedoch, aus mir völlig unverständlichen Gründen, bei der Geschäftsleitung auf eisiges Schweigen stieß. Es gibt 1,4 Millionen Hundebesitzer in der Bundesrepublik Deutschland, die nur darauf warten, eine PC Games mit beigelegtem Kauknochen für ihren Liebling geliefert zu bekommen. Hobbyelektroniker freuen sich über eine kleine Rolle Lötzinn. Der Kleingärtner würde unser Magazin in hellen Scharen kaufen, wenn wir zusätzlich noch ein paar Marienkäferlarven zur Bekämpfung seiner Blattläuse beilegten. Die computerspielende Mutter schwört auf uns, wegen der mitgelieferten Babyrassel, die ihr einen ungestörten Genuss unserer Zeitschrift verspricht. Im Sommer garantiert uns ein kleines Päckchen Sonnencreme reißenden Absatz im Schwimmbad, Taucher wollen eine wasserfeste PC Games. Ein konsequentes Auswerten Ihrer und meiner Ideen wür-

de unserem Magazin einen Umsatz bescheren, der nur noch von der Bibel übertroffen wird. Nur eine Sache bereitet mir immer noch Kopfschmerzen: Es gibt so viele Katzenbesitzer, aber der Versuch, für diese überaus verbreitete Käufergruppe eine tote Maus beizulegen, scheiterte immer bereits im Ansatz. Vielleicht finden wir ja zusammen eine Lösung.

1995

Hallo Rainer,

du hast mindestens zwei Groupies. Auch ich gratuliere zum 5. Geburtstag und finde die Zeitschrift sehr gut. Die Leserschaft besteht nicht nur aus Kids. Es gehört auch eine brillentragende Alte dazu, die sich nachts die PC Games des schlafenden Sohnes ausleiht und versucht, bei Lampenlicht die ohnehin viel zu kleine Schrift trotz der Blendeffekte zu erkennen. Ist es möglich, zugunsten dieser Minderheit auf ein reflexionsärmeres Papier zurückzugreifen?

M. FUSS

Leider müssen Sie sich den Vorwurf gefallen lassen, das Wirkungsprinzip der PC Games noch nicht ganz verstanden haben. Selbstverständlich denken wir an Leute wie Sie – unser ganzes Produkt wurde ja von namhaften Psychologen auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt! Als „Kinderablenkhilfe" packen wir stets die CD dazu. Unweigerlich wird Ihr Sohn von den Mustern der CD angezogen werden und sofort das Bedürfnis verspüren, diese CD in ein dafür vorgesehenes Laufwerk zu transferieren. Hier setzt der eigentliche Trick ein! Während dieser Tätigkeit werden durch die Hautporen Ihres Sohnes (garantiert unschädliche!) Substanzen aufgenommen, welche die Synapsentätigkeit der linken Hirnhälfte forcieren und Ihren Sohn dazu bringen, über einen längeren Zeitraum hinweg mit Maus und/oder Joystick aufs Heftigste zu hantieren. Sein Sichtfeld schränkt sich während dieser Phase auf Monitorgröße ein. Das sollte Ihnen genug Zeit und Muße geben, die PC Games bequem, unbemerkt und ungestört in Ihrem Lieblingssessel zu konsumieren, wo es an Ihnen liegt, für optimale Bedingungen zu sorgen. Ich persönlich empfehle dazu indirekte Beleuchtung von links hinten, frischen Kaffee und ein paar Kekse.

1996

Hallo Rainer!

Als motorradfahrender Leser der PC Games hab ich mich doch arg über deine „Begrüßung" eines Unter-250-ccm-Krad-Fahrers gewundert. Was ist mit den 125-ccm-Motocrossies, wie ich einer bin? Wir brauchen nicht einmal eine feste Piste oder einen direkten Weg, um 180 km/h zu fahren! Bis du schon mal mit 2,3214 Kilo Lehm im Gesicht durch einen Wald gefah-

LIAN LI®
ALUMINUM PC-CHASSIS
brand new, shining blue
PC-6089A Midi Tower
• aktive Beleuchtung in der Frontblende
• neues Sichtfenster mit 3D-Grafik
• hochwertige Acrylglastür
• optimale Kühlung
• 12 Laufwerkseinschübe, extern: 4x 5,25", 3x 3,5" intern: 5x 3,5"
• 4 Lüfter vormontiert (davon 2 HDD Frontlüfter über Lüftersteuerung regelbar)
• einfache Montage durch Rändelschrauben
• herausnehmbarer Mainboardschlitten und 3,5" Laufwerkskäfig
• 2 USB-Anschlüsse in der Frontblende (unterstützen USB 1.x und USB 2.0)
• 45 cm x 21 cm x 49 cm (HxBxT)
• ATX
€ 299,-

Fon: 01805-905040
Fax: 01805-905020
www.alternate.net
ALTERNATE
Hardware | Software | Entertainment

MMER ROSSIS RUMPELKAMMER

LESEREINSENDUNGEN Hier eine kleine Auswahl an Bildern unserer Leser, die es schafften einen echten Rossi abzulichten.

ren ? Das treibt das Adrenalin. Es macht auch keinen Sinn, uns anzuspucken, wir sind Dreck gewöhnt. Also hör auf, so ein Benzin zu reden. Der Rest deiner Definition ist übrigens vollkommen richtig. Zwei-Finger-Gruß:

KAWAKNACKI

Die merkwürdige Begrüßung der Klein-Kraft-Rad-Fahrer habe nicht ich erfunden – ich bin selber in meinen Anfangsjahren (nein, ich sag jetzt nicht, vor welchem Krieg das war) aus genau demselben Grund von den echten Bikern als minderwertiges Gezücht behandelt worden. Eine ganz besondere Fraktion seid dabei aber wirklich ihr „Stoppelhopser". Da ihr euch auf der Straße ungeliebt fühlt, weicht ihr ins Gelände aus. Nicht wie wir, weil uns kurzzeitig die Straße ausging (und um einem Ende als Organspender zu entgehen), ein kurzer, aber heftiger Ausflug ins Gebüsch angeraten war, sondern weil Feld, Wald und Flur euer natürlicher Lebensraum ist. Dabei wären natürlich mehr als 125 ccm hinderlich, da jedes Schlammloch zum Verweilen einladen würde. Zudem ist eure Leidensfähigkeit schon legendär. Sieh nicht alles so verkrampft. Wir treffen uns auf der Straße. Nur eines noch: Sei ehrlich – 180 km/h erreicht deine Einzylinder-Kreische doch nur, wenn man sie von einer hohen Brücke wirft, oder?

1997

Hallo Rainer! Gestern erreichte die neue PC Games endlich auch meinen Briefkasten. Die obere CD war doch glatt in der Mitte durchgebrochen. Das war unter Garantie die Postbotin. Bei irgendeiner Ausgabe hatte ich durch Zufall gesehen, wie eine Postbotin versuchte, die PC Games in den Briefkasten zu stekken (unserer ist dummerweise rund). Du kannst dir ja sicherlich vorstellen, wie das aussah.

THOMAS

Liebe Frau vom Zustelldienst: Hat Ihnen heute schon jemand gesagt, wie gut Sie aussehen? Nein? Kein Wunder. Der Blick unseres Kunden war von Tränen umflort und konnte Ihren erfreulichen Anblick nicht würdigen. Sollten Sie nach dem Grund der Tränen fragen – und eine so liebenswürdige Frau wie Sie wird das sicher –, kann ich es Ihnen im Groben umreißen. Längliche, viereckige Gegenstände (zum Beispiel Zeitschriften wie die unserige) passen in runde Öffnungen nur unter Anwendung physischer Gewalt. Voll der Bewunderung, wie Sie so eindrucksvoll Anmut und rohe Kraft verbinden können, muss ich Ihnen jedoch mitteilen, dass Ihre zweite Eigenschaft gänzlich inkompatibel zu unseren zerbrechlichen CDs ist, die in ebendiesen Zeitschriften enthalten sind. Leider sind wir bisher nicht in der Lage, Ihrem berechtigten Wunsch nach biegsamen CDs nachzukommen. Würden Sie besagtes Magazin eigenhändig im Hause abgeben, könnten Sie mehr Menschen mit Ihrem Anblick erfreuen, unserem Kunden die Tränen und uns eine (für uns) teure Reklamation der CD ersparen. Im Falle der Nichterreichbarkeit besagter Person kann ich Ihnen versichern, dass auch die Nachbarn den Umschlag gerne entgegennehmen, vor allem wenn er auf so charmante Art ausgetragen wird. Dank Ihrer hervorragenden Ausbildung werden Ihnen sicherlich mehr Möglichkeiten geläufig sein, ein Magazin samt Inhalt unbeschädigt dem Empfänger zuzustellen.

1998

An den lieben Rossi: Neulich kam mir eine tolle Idee! Auf mit dir ins Tonstudio (du darfst deine Bikerkumpel mitnehmen!) und grölt doch einfach ein bisschen ins Mikrofon. Mit politischen Parolen wie „Ohne Unterhose gegen die Gewalt!" kannst du deine wohltätige Ader beruhigen und um Geld zu verdienen, empfehle ich etwas seichtere Muse wie: „Ich bin so schön, ich bin so toll, ich bin Rainer auf Alkohol!" Ich grüße dich,

NORBERT

Deine Anrede verursachte ratlose Blicke bei uns. An wen sollte diese Mail gehen? Da wir keinen „lieben Rossi" gefunden haben, nimmst du hoffentlich auch mit meiner Antwort vorlieb. Schon mehrmals küssten meine Träume von Merchandise-Artikeln den harten Boden der Realität. Man denke nur an die PC Games mit kostenlosem Schokoriegel, die legendäre (nichtsdestotrotz unverkäufliche) Rossisocke oder den RRRR (Rossis Rattenverleih – Rent a Ratz). Ich befürchte, dass auch deine Idee, so putzig sie auf den ersten Blick auch wirken mag, weniger haltbar als eine Seifenblase in einem Raum voller Katzen ist. Zudem ist dir noch ein entscheidender Denkfehler unterlaufen! Sollten meine Kumpels wirklich mit ins Studio kommen, findet man unmittelbar danach bestimmt kein funktionstüchtiges Mikro mehr – und vielleicht nicht einmal mehr ein Tonstudio.

Die Best of Leserbriefe 1999-2002 finden Sie auf pcgames.de

Informiert...
statt nur dabei!

Der DSF Bundesliga Timer 2002/2003

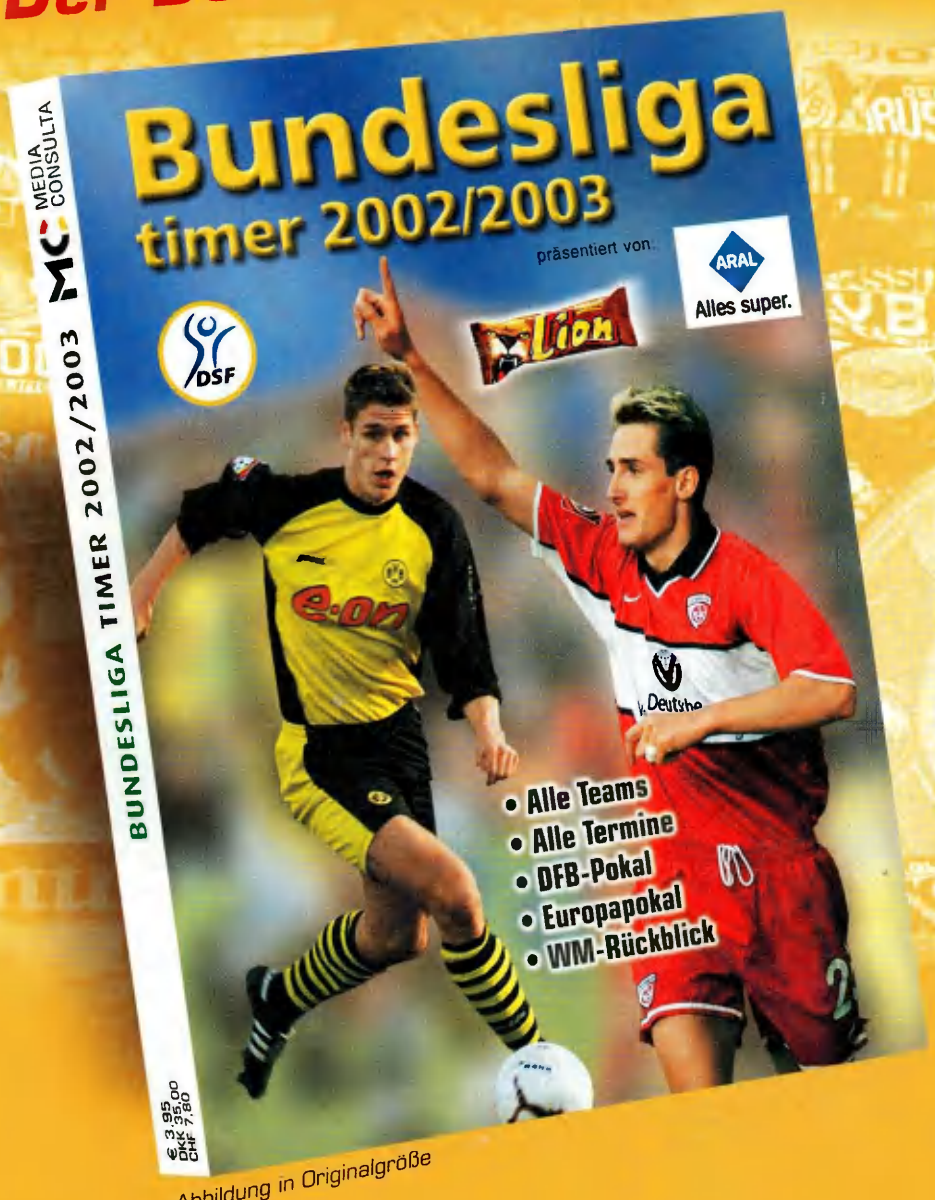


Abbildung in Originalgröße

präsentiert von:

ARAL
Alles super.

Lion

Ab sofort im Handel.

Alle Fakten, Daten und Berichte zur Liga.
Im praktischen Taschenformat!

Eine Publikation der
MEDIA CONSULTA
www.media-consulta.com

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

IHRE ANSPRECHPARTNER

Chefredaktion (V. i. S. d. P.)
Fragen, Anregungen, Kritik und Wünsche rund ums Heft:
chefredaktion@pcgames.de

Petra Maueröder [pm@pcgames.de] Strategie
Wer **Warcraft 3**, **Age of Empires 2**, **Anno 1602**, **Die Sims** und **Rollercoaster Tycoon** als Lieblingsspiele aufführt, kann eine gewisse Leidenschaft fürs Aufbauen, Handeln, Managen und Strategien-Austüfteln nicht verhehlen.

Christian Müller [cm@pcgames.de] Action, Online
Fühlt sich in Ego-Shootern und im Quakenet zu Hause, empfindet den Ausdruck „Killerspiele" als Unwort des Jahres und bereitet sich schon darauf vor, bald Kids-Software unter die Lupe zu nehmen.

Redaktion
Wenn Sie Fragen oder Anmerkungen zu einzelnen Artikeln haben, dann können Sie sich direkt an die jeweiligen Redakteure wenden:

Harald Wagner [hw@pcgames.de] Action, Simulation
Fliegt geheime Flugzeugprototypen, fährt Dampflokomotiven und lenkt Rennwagen. Wenn er dabei noch einen Raketenwerfer auf der Schulter hat und dem Sperrfeuer gegnerischer Terroristen trotzt, ist die Welt für ihn in Ordnung.

Rüdiger Steidle [rs@pcgames.de] Strategie, Action
Hat Hexfeld-Kacheln im Bad, Aufmarschpläne im Wohnzimmer und Flugzeugposter in der Küche. Wenn er nicht gerade Pixelsoldaten herumkommandiert, stürmt er Geiselnahmen auf cs_militia oder dreht Loopings in einer IL-2.

Thomas Weiß [tw@pcgames.de] Abenteuer, Action
Hat Menschen genauso lieb wie Orks, Nachtelfen und Untote. Was er nicht lieb hat: dreh- und zoombare Umgebungen. Deswegen spielt er vor allem Shooter. Als beruhigender Gegenpol müssen gelegentlich Rollenspiele herhalten.

Jochen Gebauer [jg@pcgames.de] Abenteuer, Strategie
Hat seinen Schreibtisch zum Dungeon erklärt und sucht dort nach magischen Schwertern und guten Rollenspiel-Storys. Wird nur selten fündig und reagiert sich ab, indem er der Gilde-Konkurrenz Schlägertrupps auf den Hals hetzt.

Rainer Rosshirt [rossi@pcgames.de] Leserbriefe
Der einzig wahre Yeti der Spieleszene existiert wirklich: Seit Anbeginn der PC Games hilft der Leserbriefonkel verzweifelten Lesern, erschreckt kleine Kinder und bringt den TÜV Bayern zur Verzweiflung.

FRAGEN UND ANREGUNGEN ZUR HEFT-CD/-DVD

Jürgen Melzer (Leitung) [cd@pcgames.de]

Redaktion CD: Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen

FRAGEN ZU HARDWARE-TESTS

Bernd Holtmann [hardware@pcgames.de]

FRAGEN ZU TESTCENTER UND BENCHMARKS

Sascha Pilling [technik@pcgames.de]

FRAGEN, ANREGUNGEN UND KRITIK RUND UM DIE PC-GAMES-WEBSITE

Stefan Bringewatt [sb@pcgames.de]

TIPPS&TRICKS-EINSENDUNGEN (KURZTIPPS, KOMPLETTLÖSUNGEN ETC.)

Florian Weidhase (Leitung) [tipps@pcgames.de]
Telefax: 0911-2872-200

Redaktion Tipps & Tricks: Stefan Weiß, Ralph Wollner

WWW.PCGAMES.DE
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Leitung), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Robert Schulz, Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Andert, Claudia Brose
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Rene Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

Urheberrecht: Alle in PC Games veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind die Autoren verantwortlich.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 341
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Ina Willax (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 241
E-Mail: ina.willax@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: Telefon: +49 -911/28 72 261
ISDN Mac: Telefon: +49 -911/28 72 260

Es gelten die Mediadaten
Nr. 15 vom 01.10.2001

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Martin Closmann
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
PC Games kostet im Abonnement mit 2 CD-ROMs und DVD € 55,20 (Ausland € 68,40).
Zusätzlich mit Vollversion € 104,40 (Ausland € 117,60)

Kundenservice:
Computec Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882, Fax: -5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games (2 CDs + DVD) € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games CD
ISSN 0947-7810 VKZ B59853

PC Games DVD
ISSN 0947-7810 VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
Computer Hardware | PLAYZONE | MCV | Kids Zone | PC ACTION | N-ZONE

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002: 239.053 Exemplare
AWA Ermittelte Reichweite: 1.130.000 Leser

INSERENTEN

1&1	97
Activision	114
Aktronic	132
Allianz	196
Alternate	128, 129, 130, 131, 189
Ascaron	68, 117
Asus	177
AVM	17
Blackstar Interactive	3
CDV	59, 67, 85
Close Up Posters	108
Codemasters	44
Computec Media	72, 86, 153, 163, 169, 17, 179
Dell	18, 19
Deutsche Telekom	15, 61
Devolo	173
Eidos	2
Eidos	32
Electronic Arts	20
Electronics Boutique	107
Expert	137
Fort Knox	125
Highlight Film	113
Idee & Spiel	13
Infogrames	55, 93, 115
Interact	63
Lever	71
MDO Games	64
Media Consult	191
MTV	154
Musik Produktiv	57
NBC Giga	185
Okay Soft	105
PC Spezialist	81
Take 2	195
Ubi Soft	8, 9, 51
Vivendi-Universal	95, 121
Wanadoo	103
Wcom	91

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete (siehe Seite 183).

Platz 1
Anno 1503 (Sunflowers)

Sabine Kaiser, Marketing Mangerin bei Sunflowers

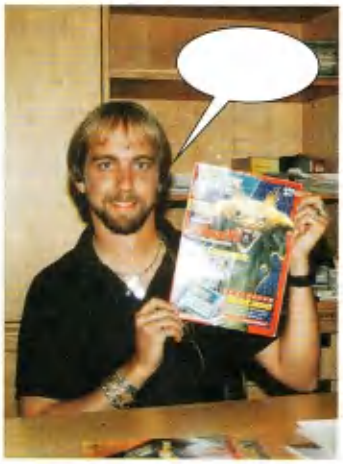
Gerechnet haben wir mit dieser hohen Resonanz nicht, aber natürlich freuen wir uns dass den Lesern die Anzeigenkampagne gefallen hat. Der Kernpunkt der Anzeige ist, dass **Anno 1503** im Oktober erscheint und das meisterwartete PC-Spiel ist. Nach dem Feedback der Fans, warten viele sehnsüchtig auf **Anno 1503**. Mit der Kampagne soll darauf hingewiesen werden, dass das Warten jetzt ein Ende hat. PC Games hat durch die Berichterstattung einen großen Anteil bei der Erreichung der Kampagnenziele. PC Games ist für Sunflowers ein wichtiges Medium in Bezug auf die Kommunikation mit den Lesern. Deshalb sind weitere Anzeigenkampagnen in diesem Jahr geplant.

Platz 2
Hitman 2 (Eidos)

Platz 3
Medieval Total War (Activision)

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats September?



JUHU! Ultima-Schöpfer Richard Garriott freute sich 1993 über das Ultima-7-Titelbild.

Fehlt eigentlich nur noch der Helm, dann ist das Set komplett: Die „Goldene Bärenkraft-Kette der Würgung" (Geschicklichkeit -5, Kraft +2) hat Mr. T vom A-Team offenbar schon – fehlt nur noch der passende Spruch. Den lieferte uns Christian Zeitler aus Friedenfels und staubt damit das aktuelle PC-Games-Spielepaket ab – herzlichen Glückwunsch! Wir freuen uns auf Ihre Vorschläge zum Jubiläums-Schnappschuss.

Anschrift: COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de
Website: www.pcgames.de

Teilnahmeschluss: 20. September 02. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

ALLES GOLD, WAS GLÄNZT Mr. T verdient ohne Zweifel das Prädikat „Jäger des verlorenen Schatzes" – wir gratulieren!

Am 02. Oktober erscheint die PC Games 11/2002

Diesmal schon am Dienstag!

Hits im Test

Sie wollen's also wirklich wissen? Ob **Rollercoaster Tycoon 2** die „2" zu Recht trägt? Was **Stronghold Crusader** taugt? Ob **NHL 2003** das Eis zum Schmelzen bringt? Ob **Raven Shield** genauso spannend ist wie ein Tom-Clancy-Roman? Kein Problem: In PC Games 11/02 steht's!

Messe-Nachlese

Traditionell nutzt Blizzard die Londoner ECTS zur Ankündigung neuer Spiele – zuletzt **World of Warcraft**. Auch 2002? Außerdem berichten wir von der Leipziger Games Convention – erleben Sie Bruce Shelley & Co. im Video-Interview!

Anno 1503

Mitte Oktober wird der Anblick der verführerischen **Anno**-Planke Hunderttausende dazu veranlassen, dem Händler ein Beutelchen güldener Taler auszuhändigen und eiligen Schrittes an den heimischen PC zu spurten. Doch halt – ist die Grafik angesichts der langen Entwicklungszeit eigentlich noch state-of-the-art? Wird das Aufbau-Spiel durch die zusätzlichen Militäreinheiten nicht zu kampflastig? Kommen Einsteiger mit der enormen Komplexität wirklich klar? Haben die Designer die Verschiebung dazu genutzt, den Fans ein bugfreies Vergnügen zu bereiten? Und haben die ausgewählten „PC-Games-Bugbuster" beim Probespielen in letzter Minute doch noch Fehler entdeckt? Antworten auf diese drängenden Fragen inklusive großem **1602-1503**-Vergleich, Testcenter, einem interaktiven Test auf DVD, extralangem Video auf CD, Bugbuster-vor-Ort-Bericht und einer Fülle an Kniffen – all dies in PC Games 11/02!

UT 2003

Dauerfeuer im Dauertest: Knackt der Weltklasse-Shooter die 90-%-Marke oder nicht? In Ausgabe 11/02 stehen alle Stärken und Schwächen des Spiels. Plus: Was sagen Turnier- und Clan-Spieler zu **UT 2003**? Voraussichtlich auf CD/DVD: die spielbare Demo.

Tipps & Tricks

Zuckerrohr oder Hopfen? Baum- oder Schafwolle? Alle **Anno 1503**-Fans dürfen sich auf unverzichtbare Profi-Tricks freuen – Ihr Volk wird Sie auf Händen tragen. Außerdem im T&T-Teil: **UT 2003**, **Rollercoaster Tycoon 2**, **Raven Shield**.

Was macht eigentlich ... Bullfrog?

SPIELE-GURU
Peter Molyneux ist einer der beiden Bullfrog-Gründer.

Populous, Dungeon Keeper, Theme Park, Magic Carpet – das war einmal. Nach dem Absprung von Oberfrosch Peter Molyneux trocknete der Innovations-Sumpf aus.

Glaube versetzt Berge: Sobald man mit Mausklicks die Landschaft hebt und senkt, beginnen kleine Männchen mit dem Bau von Gebäuden. Je besser man es mit seinen Schützlingen meint, desto mehr Glaubenskraft (Mana) spenden sie. Mit Mana löst man wiederum Flutwellen, Erdbeben und Vulkane aus – und triezt so die Konkurrenz. **Populous**, das erste „God-Game", ist ebenso schlicht wie ergreifend und verzückt 1989 Millionen von Strategie-Fans. Entwickelt wird es von einem kleinen britischen Programmiererteam rund um einen gewissen Peter Molyneux. Es folgen **Powermonger** (1990), **Populous 2** (1991), der Endzeit-Taktikknüller **Syndicate** (1993), das Freizeitpark-Aufbauspiel **Theme Park** und der „Fliegende Teppich"-Shooter **Magic Carpet** (beide 1994). Als Molyneux die Firma ein Jahr später an EA verkauft, ist er zwar ein gemachter Mann, aber nicht glücklich. Statt Spiele zu designen, muss er sich fortan mit Business-Plänen und Bilanzen herumschlagen. **Dungeon Keeper**, ein schwarzhumoriges Echtzeit-Strategiespiel, markiert 1997 den Höhepunkt der Bullfrog-Story. Bis zu diesem Zeitpunkt gilt das Firmengebäude im Londoner Vorort Guildford als Brutstätte für wegweisende Spiel-Ideen, danach gleicht Bullfrog mehr einer Legebatterie für müde 3D-Aufgüsse früherer Erfolge: **Populous 3**, **Dungeon Keeper 2**, **Theme Park World**. Kein Wunder, dass Bullfrog inzwischen komplett in Electronic Arts integriert wurde; die verbliebenen Programmierer, Level-Designer und Grafiker arbeiten mittlerweile im mondänen EA-Europa-Hauptquartier in Chertsey vor den Toren Londons an Harry-Potter-Spielen.

Auch wenn seit 1999 kein Spiel mehr mit dem Ochsenfrosch-Logo erschienen ist, genießt Bullfrog nach wie vor großes Ansehen: Laut einer PC-Games-Umfrage wünscht sich jeder Dritte eine **Dungeon Keeper**-Fortsetzung. In anderen Firmen lebt der Geist früherer Zeiten weiter: Der Bullfrog-Ableger Mucky Foot produzierte vor zwei Jahren mit **Startopia** ein „**Dungeon Keeper** im All". Molyneux-Zögling Demis Hassabis tüftelt als Chef der Elixir Studios immer noch an **Republic**. Molyneux selbst? Der hat sich 1997 – zehn Jahre nach der Bullfrog-Gründung – einige seiner talentiertesten Mitstreiter geschnappt, in Guildford die Lionhead Studios aufgemacht und **Black & White** erfunden. Im Interview äußert sich Richard Leinfellner, viele Jahre bei Bullfrog und heute Vize-Chef des Londoner EA-Studios, zum Stand der Dinge.

PC Games: Team aufgelöst, Website Brachland, neue Titel Fehlanzeige: Warum gibt es Bullfrog de facto nicht mehr?

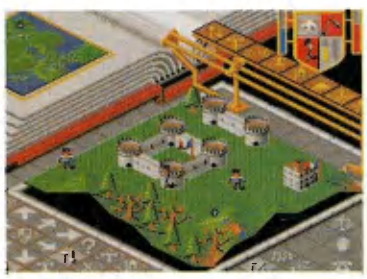
Leinfellner: „Falls uns die richtige Idee einfällt, werden wir ein neues Spiel im Bullfrog-Stil veröffentlichen."

PC Games: Warum ließ Bullfrogs Innovationskraft nach Molyneux' Rückzug schlagartig nach, wie lustlose Fortsetzungen à la **Theme Park World** zeigen?

Leinfellner: „**Theme Park World** hat mehr verkauft als einige der weniger zugänglichen Spiele früherer Jahre – also wurde es vom Massenmarkt angenommen. Viele innovative Produkte sind das Resultat von Teamwork und Peter war ein Teil eines solch großartigen Teams. Viele davon arbeiten jetzt an Spielen wie **Harry Potter 2**."

PC Games: Die offiziellen Websites zu **Populous** und **Theme Park** sind bereits vom Netz – das endgültige Aus für diese Serien?

Leinfellner: „Nicht im Geringsten – falls wir coole Ideen haben, werden wir sie weiter verfolgen."



POPULÄR Mit dem legendären Populous begann 1989 die Bullfrog-Erfolgsstory.

PC Games: Gibt es Pläne für ein **Dungeon Keeper 3**?

Leinfellner: „Zurzeit nicht."

PC Games: Wer vom Bullfrog-Team ist noch an Bord?

Leinfellner: „Rund die Hälfte."

PC Games: Wie ist es zu erklären, dass der Name Bullfrog immer noch einen guten Ruf genießt, obwohl unter dieser Marke seit Jahren kein Spiel mehr erschienen ist?

Leinfellner: „Die Leute haben sehr nostalgische Erinnerungen an Spiele aus zurückliegenden Jahren. Und nachdem viele mit Bullfrog-Spielen aufgewachsen sind, erinnern sie sich besonders gern daran."

PC Games: Wann geht www.bullfrog.co.uk vom Netz?

Leinfellner: „Kann ich derzeit nicht sagen."

PC Games: Gibt es Überlegungen, die Rechte an andere Publisher oder Entwickler-Teams zu vergeben?

Leinfellner: „Derzeit gibt es bei uns keine entsprechenden Pläne, aber ich bin immer dankbar für Vorschläge."

Wenn Sie wissen möchten, was aus bekannten Entwicklern, Programmierteams oder Spielen geworden ist – schreiben Sie uns unter dem Stichwort **„Was macht eigentlich ...?" (E-Mail: was-macht-eigentlich@pcgames.de)**. Wir recherchieren die Hintergründe und nehmen Kontakt mit den Machern auf.

Verteidige, woran du glaubst!

Stronghold Crusader führt Sie ins Heilige Land, zurück in die Zeit der Kreuzzüge. Die Fortsetzung des überaus erfolgreichen Strategie-Superhits Stronghold verbindet mittelalterlichen Burgenbau mit spannenden Belagerungen und Scharmützeln in der Wüste. Führen Sie Kreuzritter auf Seiten Richard Löwenherz' in den Kampf oder verteidigen Sie die Heimat der Sarazenen unter Saladin.

Ein Fest für Echzeit-Strategen!

FIREFLY STUDIOS

STRONGHOLD CRUSADER

Bald erhältlich!

www.stronghold.de

FIREFLY

© 2002 FireFly Studios Limited. FireFly Studios, the FireFly Studios logo, Stronghold Crusader, and the Stronghold Crusader logo are trademarks of FireFly Studios Limited. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take 2 Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners.

PC CD ROM

Für alle, die kein langweiliges Leben führen: www.allianz.de/gofuture . Wenn man schon wie ein Amateur spielt, sollte man sich wenigstens wie ein Profi absichern. Versicherungs-, Vorsorge- und Vermögenspakete für alle bis 25 Jahre finden Sie zu attraktiven Angeboten unter: www.allianz.de/gofuture

Allianz

Versicherung Vorsorge Vermögen